

REGALO POSTER DE
CONTRA FORCE & MARIO KART
9
CLUB
Nintendo®
SECCION
S-O-S
CURSO
Nintensivo
• ISLAND 3
• SUPER DOUBLE DRAGON
• MARIO PAINT
CONOCE A:
• THE SIMPSON BART'S NIGHTMARE
Death Valley Rally
Chile $ 800
09305
7 806640 035012
ESPECIAL
STREET FIGHTER
BLANKA & RYU


ROMPE EL CASCARON DE YOSHI
Y DEFIENDETE DE LA INVASION AEREA.
GARANTIA NINTENDO
Nintendo
GARANTIA NINTENDO
Prepárate para enfrentar un desafío totalmente nuevo, de acción rápida y emocionante. Goombas, Bloobers y Boobuddies caerán del cielo para invadirte y conquistarte. Defiéndete hasta vencerlos junto a Mario y Yoshi, el simpático dinosaurio que sale del cascarón para ayudarte y aumentar tu puntaje.
TOMA EL CONTROL DE PODER.
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.
Nintendo M.R.



EDITORIAL

Conforme ha pasado el tiempo nuestra afición por los videojuegos ha crecido. Muestra de esto, es que ahora tu revista Club Nintendo subió a 64 páginas.

Gracias a las miles de cartas que recibimos mes a mes, podemos decir que nuestros lectores también están aumentando. Esto nos motiva a trabajar con más empeño para satisfacer sus necesidades de información y mantenerlos a la vanguardia en el tema de los videojuegos.

En este número encontrarán nuevas técnicas para el juego favorito de todos…Street Fighter II. Además, queremos anunciarles un especial de Star Fox; el último videojuego de Nintendo, el cual posee un "Chip" especial llamado Super FX que aumenta el efecto tridimencional en la pantalla. Según dicen; este será el nuevo super ventas del 93. Nosotros ya lo conocimos y es ¡Sensacional!

Como ven, estamos empeñados en conseguir la más novedosa información tanto de Japón como de los Estados Unidos. Queremos que nuestros lectores se sientan orgullosos de su revista, sobre todo ahora que tenemos más páginas, una nueva sección de Novedades y lo más importante, mayor cantidad de respuestas a sus cartas a través de Club Nintendo Responde.

Los invitamos a seguir disfrutando de su revista, porque la acción recien comienza.

El año 93 promete muchas sorpresas y donde está lo nuevo, está Revista Club Nintendo.

¡Hasta la próxima!



SUMARIO

CLUB NINTENDO Año 2 Nº 5
MAYO 1993
Revista Coeditada entre

Productos y Equipos Internacionales, S.A. de V.A.

Director General
Teruhide Kikuchi

Director de Administración
Jorge Stone

Director Editorial
Gustavo Rodriguez
José Sierra

Producción
Network Publicidad

Diseño
Francisco Cuevas

Investigación
Jesús Medina
Adrián Carvajal

Distribuidora Latinoamericana de Publicaciones S.A. (Dilapsa).

Departamento Editorial

Editor
Jorge Barrera S.

Diseño en Computación
Helio Galaz G.

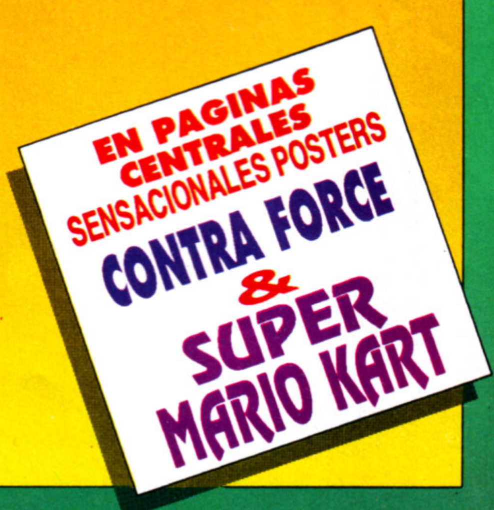
Colaboradores (Trucos y secretos)
Mirko Albuquerque
Cristian Steinlen
Francisco Mejías

 Revista mensual editada y publicada por Editorial Andina S.A., Av. El Golf Nº 243, Santiago, Chile. Representante Legal: Julio Poblete Bennett. Gerente de Ventas: Claudia Vidal. Ejecutiva de Cuentas: Verónica Espinoza. Gerente de Producción: Fernanando Ureta. Cordinación: Iván Avila., Editorial Vanidades S.A., Perú Nº 263, Buenos Aires, Argentina. Editor Responsable: Carlos Alberto Magurno. Distribuidores: Chile, Distribuidora Alfa S.A., Argentina, distribuidor en Capital: Vaccaro Sánchez y Cía. S.A., Moreno Nº 794 (1091), Buenos Aires. Distribuidor en Interior: Distribuidora de Revistas Bertrán S.A.C., Santa Magdalena Nº 541 (1277), Buenos Aires. Impresa en Chile por Antártica S.A., en Mayo 1993. Chile recargo por flete (I, II, XI, XII Regiones) $15

Nintendo



GAME BOY
COMPACT VIDEO GAME SYSTEM



TUS PREGUNTAS A DR. MARIO

Felicito a Club Nintendo ya que se va superando número a número. Quisiera preguntar si los juegos que se publican en "Este mes acercate a": estan en venta en Estados Unidos.

ALFREDO ARIAS GARRETON
EDO. DE MEX.

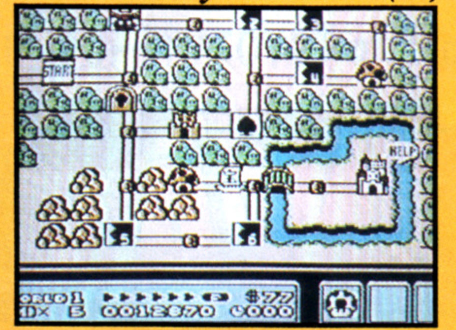
Gracias a la aceptación que ha tenido la revista y a las miles de cartas que nos llegan con sus sugerencias, hemos logrado ir haciendo una revista más enfocada al gusto real de nuestros lectores, avanzando para mejorar bastante la calidad de las fotos de Game Boy y con el que hemos logrado hacer nuestros própios mapas de los juegos para explicar mejor los caminos y estrategias.
Por otra parte, en la sección "Este mes acercate a:", incluimos los estrenos del mes en el país (aunque algunos no lleguen desde el primer día). Estos estrenos se están dando en nuestro país antes que en Estados Unidos y Canadá, especialmente de los mejores juegos como fue el caso de Street Fighter II, Tortugas IV y el entretenidísimo Mario Paint.

◆

Antes que nada reciban un cordial saludo.
Soy súper aficionada al Nintendo y respecto a su consejo de coordinar el juego de dos, nos dio resultado a mi prima y a mí. Antes éramos un verdadero desastre y cuando practicamos el consejo jugamos bastante bien y nos damos consejos. Soy buena en los juegos de aventura (mientras no me enoje) y los secretos que llego a descubrir se los digo a ella, mientras que a ella le fascina Tetris y me aconseja cómo hacer más líneas y no pierda, aunque siempre me gana.
Quiero preguntarles cómo sale el barco lleno de monedas de Mario 3 porque me ha salido 4 ó 5 veces pero no sé cómo. Les deseo mucha suerte y sigan como hasta ahora.

ROLANDO MARQUEZ VARGAS
MEXICO, D.F.

Como lo publicamos en la revista 1, página 6, Axy descubrió que necesitas que la cantidad de monedas sea repetida en decenas y unidades (11,



22,33, etc.) y que el score termine en la decena del número de monedas que tienes (con 33 monedas, el score debe ser 30), además de terminar el tiempo en cero para que el score no se altere.

◆

Les escribo para preguntarles si en el juego Street Fighter II se pueden hacer las mismas jugadas que en las Arcadias: Guile como estatua, si aparecen las fotografías de los diseñadores del juego después de cada historia y si Sheng Long sale al aguantarle 10 rounds a M. Bison o hay que descubrir los nuevos trucos en el SNES.

DANAE LIBERONA

Guile como estatua era realmente una pequeña falla en la programación que ya ha sido corregida. Al igual que muchos lectores, Axy y Spot sólo han terminado Street Fighter II sin perder un round y tienen la teoría que al ganar todos los rounds en "perfect" cambie el final, y aunque han estado a punto de lograrlo los hemos tenido ocupados con otros juegos y todavía no han podido comprobar su teoría.
Sheng Long no sale en el juego.

Fue una broma de una revista americana y que mucha gente que no siguió leyendo las revistas siguientes o que no entendió bien por la barrera del idioma, creyó que esto era cierto.

◆

Les escribo para preguntarles ¿por qué en un cartucho de los Picapiedra que vi en el tianguis Pedro tenía la cara de Super Mario Bros. 3 y otro que decía Super Mario Bros 6 al jugarlo se veía Mario Bros 3 en el juego de Tiny Toon?

MARCEL THOMPSON
EDO. DE MEX.

Esos juegos que viste son copias piratas hechas por los llamados "crackeadores", que copian los juegos sin autorización de los dueños de los derechos autorales (creadores de programas y personajes). Además engañan a los compradores haciéndoles creer que ya salió el Super Mario Bros 15. Ten cuidado porque estas copias hechas sin ningún control de la calidad son las que pueden dañar las entradas de tu NES.

◆

Somos Club Alfaleza. En nuestro Club hemos acabado 192 juegos y todavía nos faltan otros por acabar. En él somos 14 socios: Alberto Lezama, Alfadir Torres, A. López, A. Gutiérrez, J. Alavez, J. Ochoa, O. Mújica, H. Tomala, J. Corro, M. Ruiz, G. Murrieta, C. Mata, A. Gómez y J. Ibarra.
Tenemos una pregunta ¿verdad que Axy y Spot sacan los trucos de las revistas americanas?

JUAN PABLO BARAGLIA
TIERRA BCA., VER.

¡Por supuesto que no! Ellos han descubierto muchos trucos. Los recuadros azules que dicen Axy o Spot son trucos nunca antes publicados. A manera de prueba te incluimos el récord de Axy en Pilotwings y no conocemos a nadie que haya podido siquiera acercársele.



◆

Tengo 21 años. Yo sé que no soy un niño pero soy muy aficionado a jugar Nintendo. Antes no me gustaba porque no le entendía, pero una vez un primo me invito a jugarlo y me distraje bastante.
Ahora con su revista es mucho más fácil entenderle. Hay ocasiones en que me encuentro de mal humor y por el trabajo y las tensiones del día llego muy cansado, pero en cuanto enciendo el Nintendo despejo mi mente y después puedo resolver mis problemas con más tranquilidad. Pienso que es una sana distracción, une a la familia y ayuda mucho a la mente.

EDO. DE MEX.

Para Nintedo no hay edades. Nosotros también creemos que quien dice que no le gusta es porque no ha buscado el tipo de cartuchos que le entretiene.

◆

¿Por qué se pasan un número para poner la respuesta de los Retos de Mario?

CESAR DUBOUX
CHIHUAHUA, CHIH.

Para preparar, imprimir y distribuir un número de la revista se necesitan entre 20 y 30 días. Esto quiere decir que mientras tú ves los retos que vienen en este número, el número del siguiente mes ya se está imprimiendo y se necesita tiempo para que los lectores resuelvan los retos y manden su carta.
Por eso pedimos una disculpa a los lectores que mandan muy tarde sus respuestas ya que no tenemos tiempo de incluirlos.

◆

Sé que esta carta puede incomodarles un poco y sé que jamás la publicarán pero quiero comentarles lo siguiente: Sus fotos de Magic Sword las publicó una revista norteamericana... extraña coincidencia.
Dicen que Street Fighter II es el videojuego de más memoria y esto es falso ya que hay de otros sistemas y también hay de más memoria.

VICTORINO ALEMPARTE
MEXICO, D.F.

Te queremos comentar que Capcom mandó a Club Nintendo y a todas las demás revistas las mismas fotos de Magic Sword, así es que no podemos decir siquiera que fue coincidencia. Nosotros no tomamos las fotos de revistas norteamericanas, ni ellos tomaron las fotos de nuestra revista, ya que además esto está prohibido por la ley.
Street Fighter II no es el videojuego de más memoria sino el videojuego casero de más memoria, tal como lo publicamos en la página 37 del número 7.
También tu carta nos comenta sobre los diferentes finales de Street Fighter II que se publicaron en una revista norteamericana en el mes de septiembre y que obviamente no pudimos copiar el reto de Chun-li pues lo publicamos en agosto.
Te invitamos a que no dejes de leer nuestra editorial.

CURSO
Nintensivo

Antes de empezar con este curso te damos el truco de "Stage Select" para pasar la última isla. Pero sólo recorriendo todas las islas podrás sentir la satisfacción de haberlo acabado por ti mismo.

Al aparecer el nombre del juego presiona la siguiente secuencia: Abajo, Arriba, Izquierda, Derecha, B,A,B,A y ahora escoge "8 Stage".

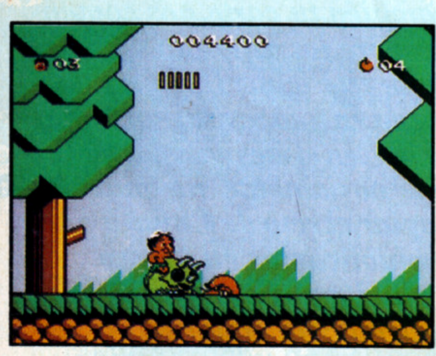
Recuerda que en este juego los enemigos y peligros que hay en el camino siempre salen o aparecen en un lugar fijo.



Antes de entrar a la primera escena escoge al dinosaurio rojo, ya que con él puedes pararte sobre la lava sin que te eliminen. Además, con su disparo, destruyes las rocas.

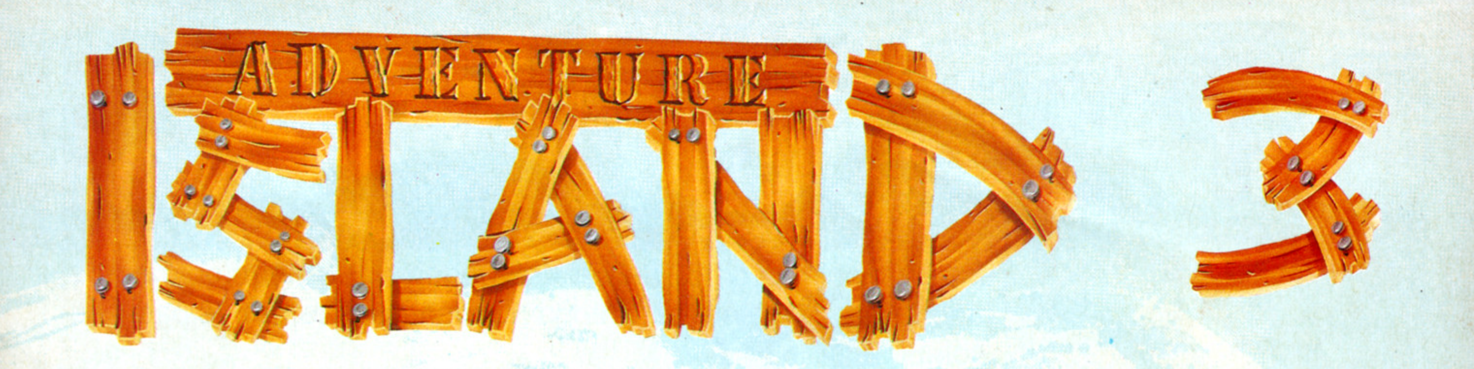


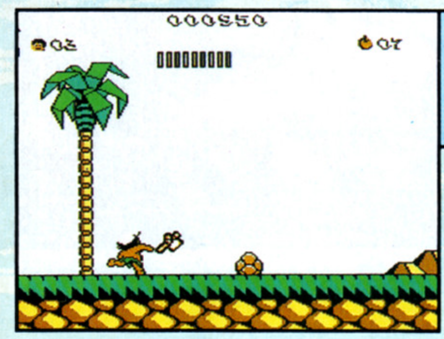




Antes de entrar a la siguiente escena escoge al dinosaurio verde, ya que con él puedes girar por un instante y así eliminar enemigos y rocas.

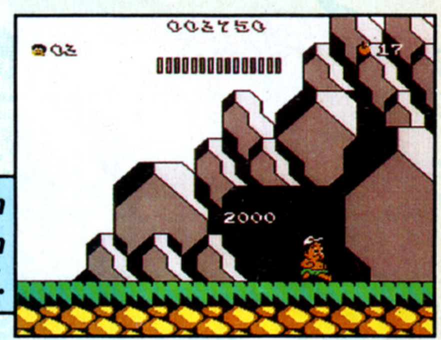


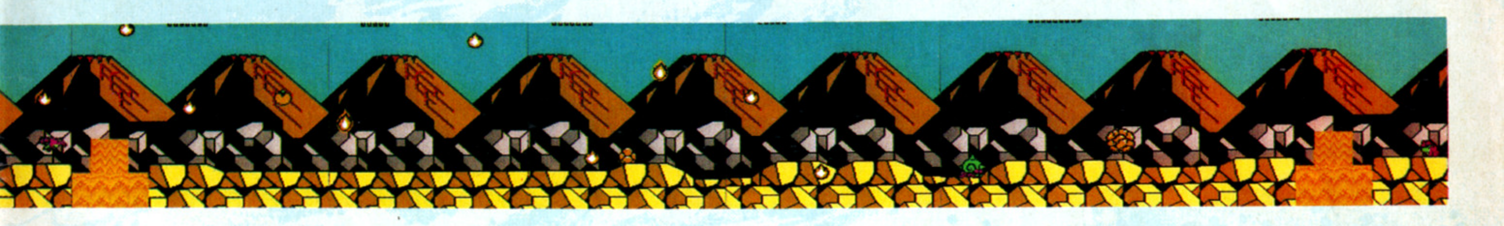




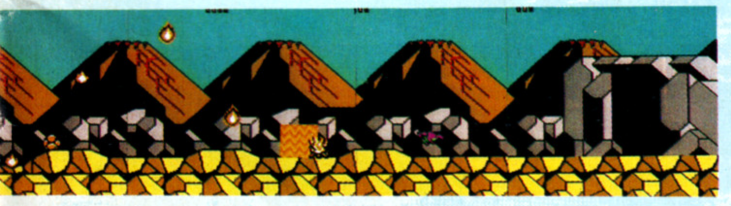
Donde aparecen las hachas que disparas hay un huevo escondido.

Cuando pases una escena sin armas o dinosaurios te darán 2000 puntos al final.

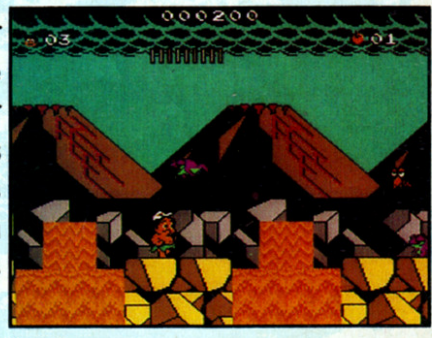


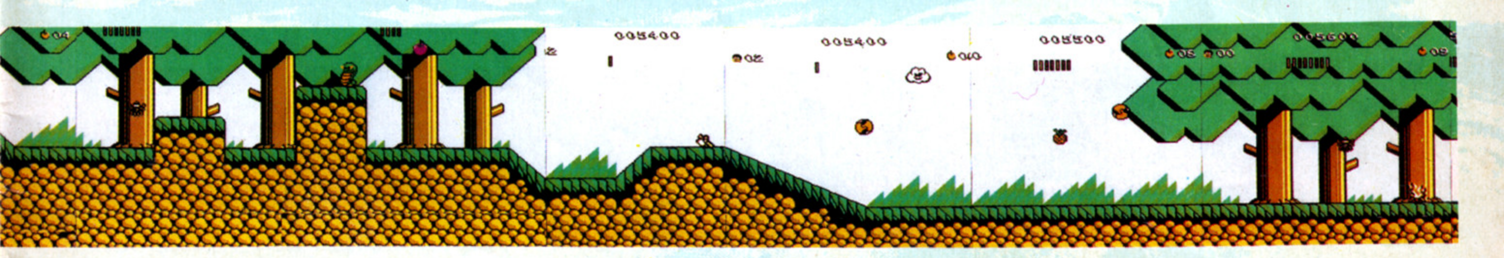


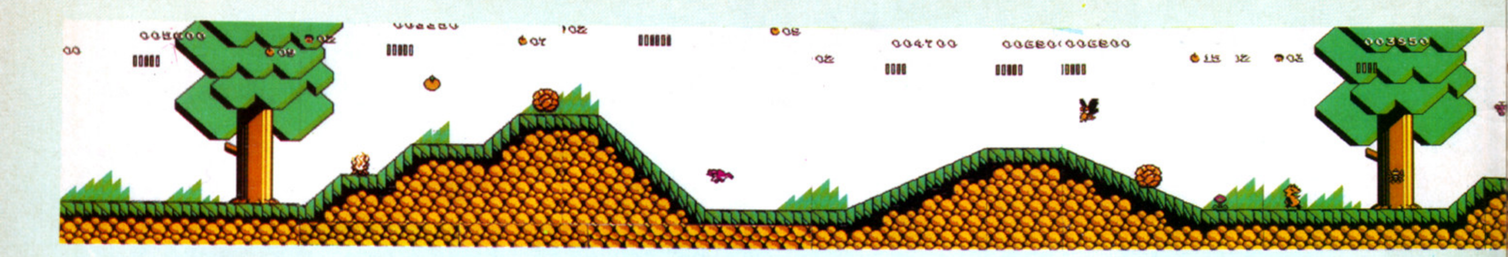
Asegúrate de eliminar a este enemigo para que deje caer un huevo que te dará un dinosaurio rojo.



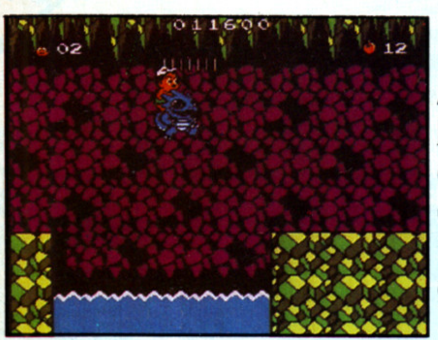
Sin titubear puedes pasarte corriendo por debajo de los sapos (pero recuerda que los sapos verdes no saltan).



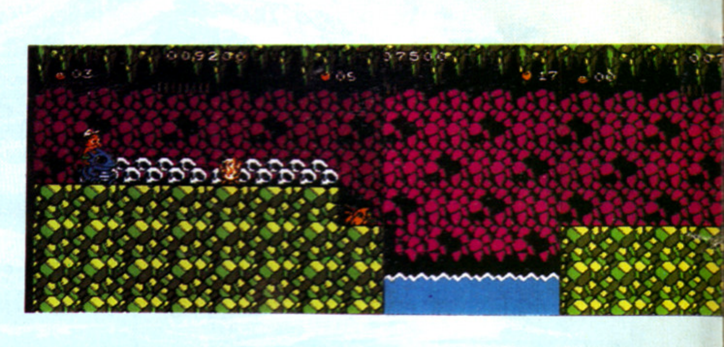


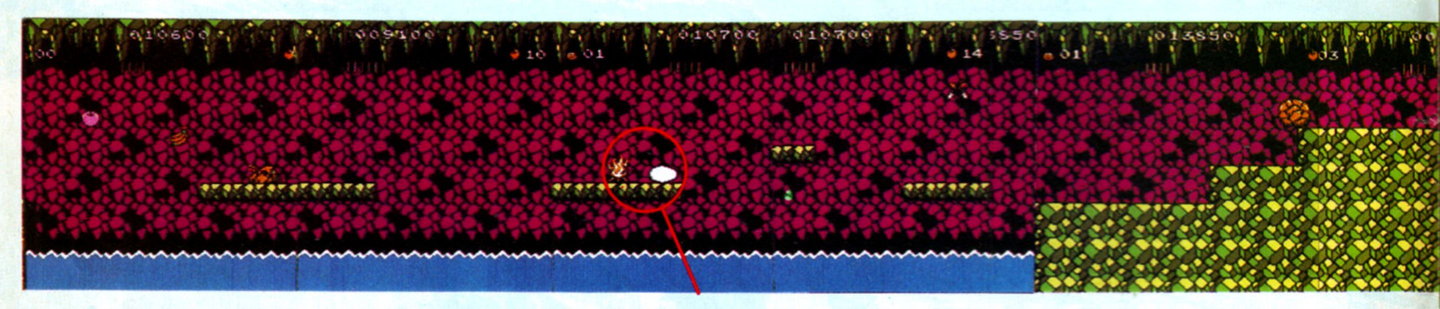






Antes de entrar a la siguiente escena escoge el dinosaurio azul para poder saltar a gran distancia.

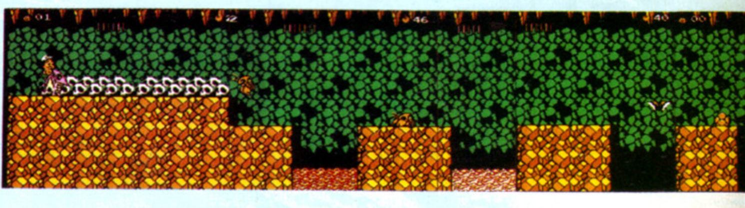


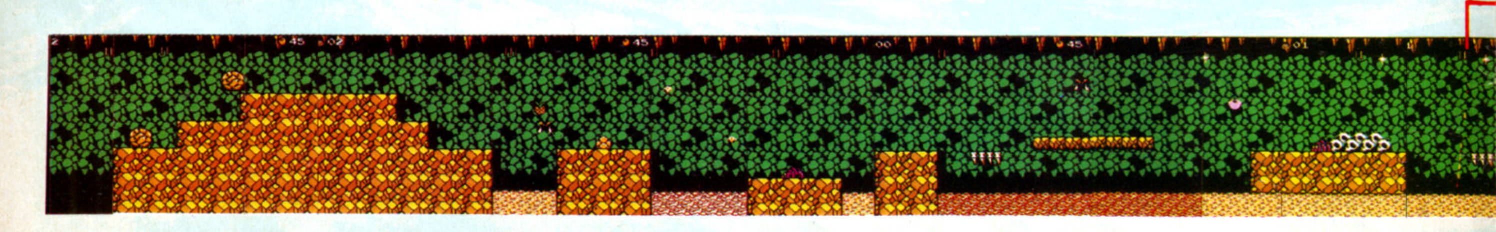


Colócate donde se ve el huevo y salta verticalmente para que aparezca el huevo y te dé carne que llenará tu energía.



Antes de entrar a esta escena escoge el dinosaurio que vuela (violeta) y el campo de fuerza para pasar toda la escena volando, pero tienes que tomar las dos frutas que aparecen o no te alcanzará la energía.

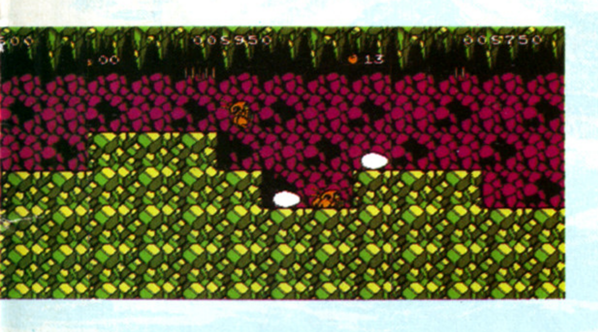






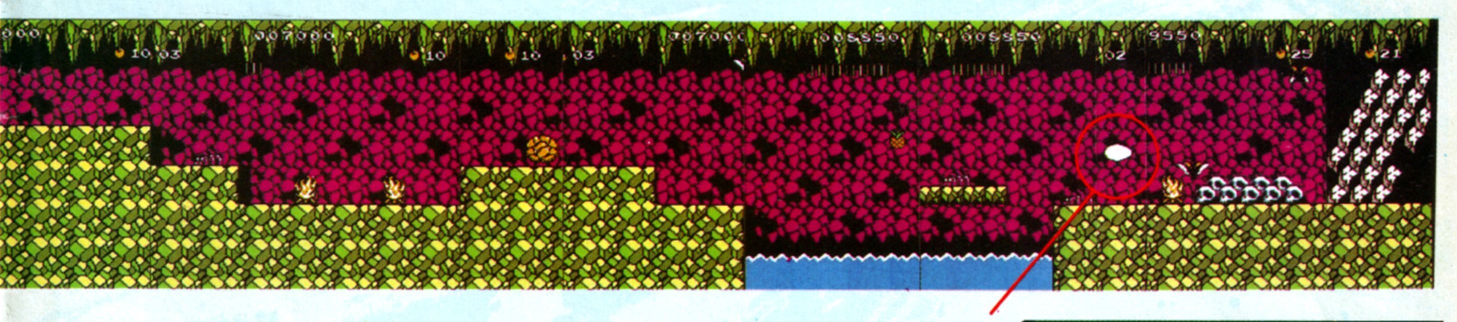


Saca ventaja de tu velocidad para pasar toda la escena, pero ten cuidado porque este enemigo aparece corriendo detrás de ti. Si lo eliminas, ya que se pasó al frente, aparecerá un control de Nintendo que te dará 1000 puntos.



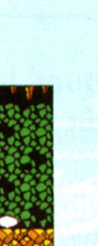


Rompe primero el huevo de la derecha para que salga una hada que te protegerá por un momento, y después el de la izquierda para obtener puntos. (si lo haces al revés saldrá una berenjena que te restará energía).

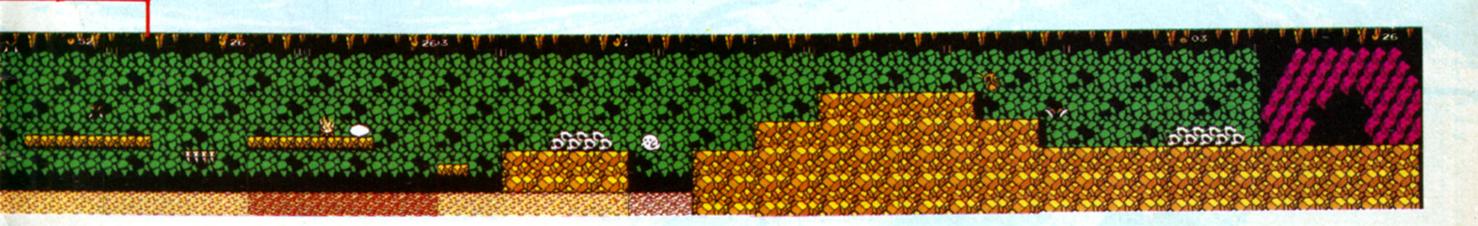


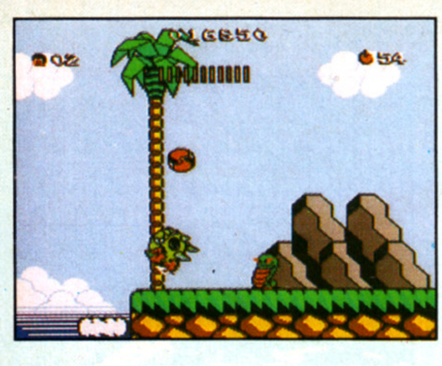
Colócate donde se ve el huevo; después de eliminar a los enemigos salta verticalmente y no muevas el control para nada, así aparecerás dentro del rectángulo morado para tomar la gema. Después de tomar todos los premios salte por el camino de la derecha que dice "SKIP".





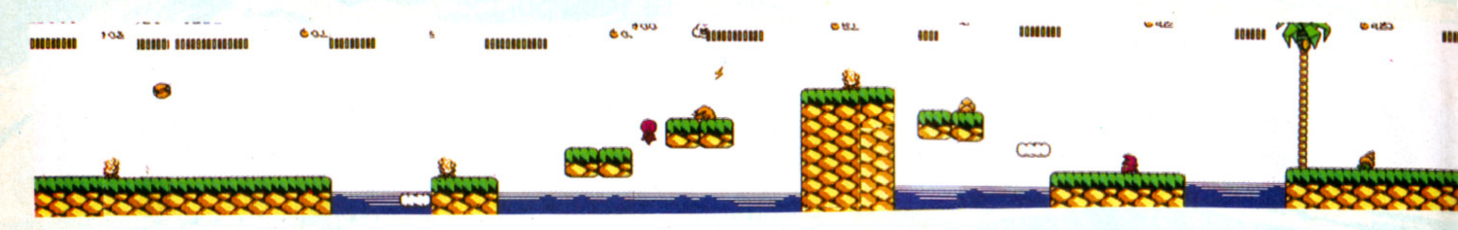
Esta es la única parte donde tienes que volar un poco bajo para esquivar al cuervo.





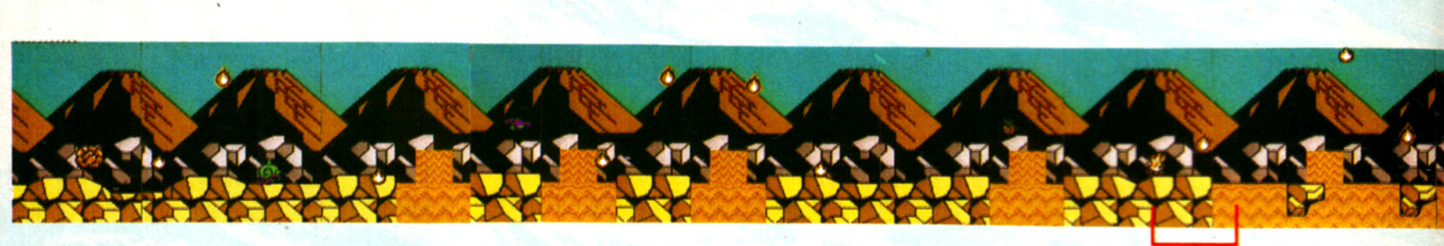
Esta escena la puedes pasar con el dinosaurio verde.





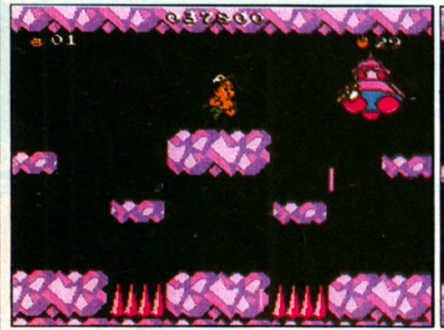


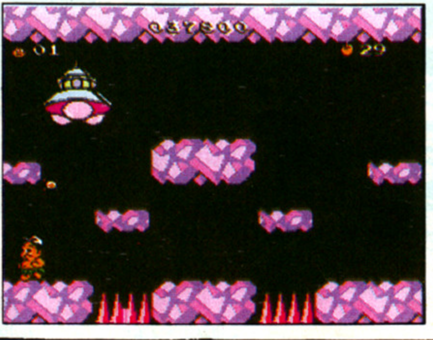
Antes de entrar a esta escena escoge el dinosaurio rojo y si tienes un campo de fuerza, también.



CONFRONTACION FINAL

Al pasar la última escena enfrentarás a una nave; para eliminarla súbete a la base del centro y dispárale cuando se aleje. Luego, cuando se acerque, bájate a donde indica la segunda foto y espera que te dispare, entonces pégate a la orilla de la pantalla para esquivar el disparo y repite la jugada.

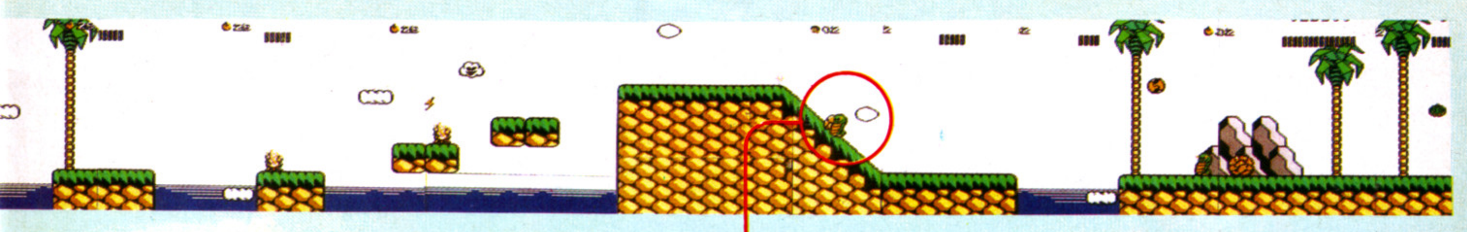




Después la secuencia a seguir es:

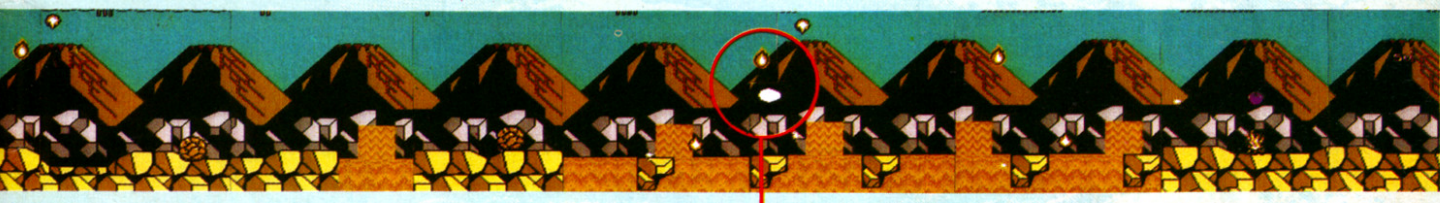
1)Dispárale al de la derecha (el enemigo de arriba está volteando a la derecha).





Salta vertical donde está el huevo y así llegarás a la escena. Si pasas toda la escena de bonus sin déjar un solo premio, obtendrás un campo de fuerza.



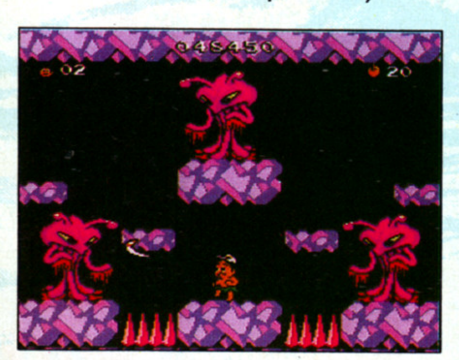


Salta verticalmente donde está el huevo para que la leche te llene de energía.

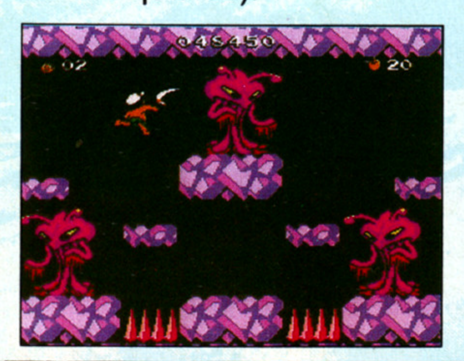


Espera que pase la lava para saltar el fuego.

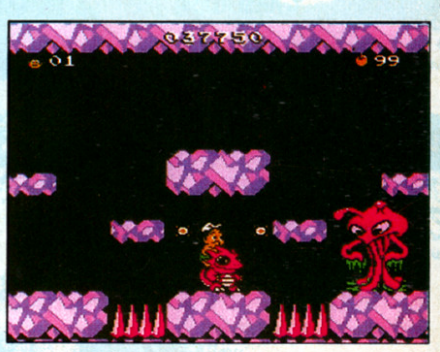
2)Dispárale al de la izquierda (el enemigo de arriba está volteando a la izquierda).



3)Súbete a la base y dispárale al del centro (los enemigos de abajo están volteando hacia la izquierda).



Si el enemigo te dispara horizontal, no necesitas saltar.



el control de los PROFESIONALES

por: Axy y Spot

¡Que tal! Ahora en El Control de los Profesionales te vamos a hablar precisamente de un control profesional: "Capcom Power Stick Fighter".

No es un secreto que Capcom lanzó al mercado este control para Street Fighter II (sobre todo porque este juego tiene una pantalla de opciones para acomodar los botones automáticamente tipo Arcadia, los golpes en los 3 botones de arriba y las patadas en los de abajo); pero eso no quiere decir que este control sea exclusivo del Street Fighter II ¡Para nada!, ya que lo puedes usar en todos los cartuchos que juegas con el pad normal del SNES y del NES también.

Este control está muy bien pensado e incluye una gran cantidad de opciones y funciones que te enlistamos abajo:



El disparo automático es una gran opción; observa el daño que puedas hacer con patadas débiles Street Fighter II ¡hasta 7 seguidas le puedes dar al contrincante.

El CPS Fighter cuenta con Disparo Turbo Automático, función con la que podrás dejar tu control disparando automáticamente sin necesidad de presionar los botones. Para prender esta función sólo escoge la velocidad de tu disparo (turbo 1,2 ó 3) y después presiona al mismo tiempo Turbo 1 y Turbo 2.

Hay unos juegos en los que, por su rápida acción, usar la opción de cámara lenta es de gran ayuda para los videojugadores. Para usarla necesitas escoger la velocidad adecuada de la cámara lenta (con la velocidad de los turbos) y ya que lo hayas hecho presiona al mismo tiempo el turbo de tu elección y Start. Cabe mencionar que la velocidad de la cámara lenta varía en algunos juegos, generalmente es mejor el turbo 2.

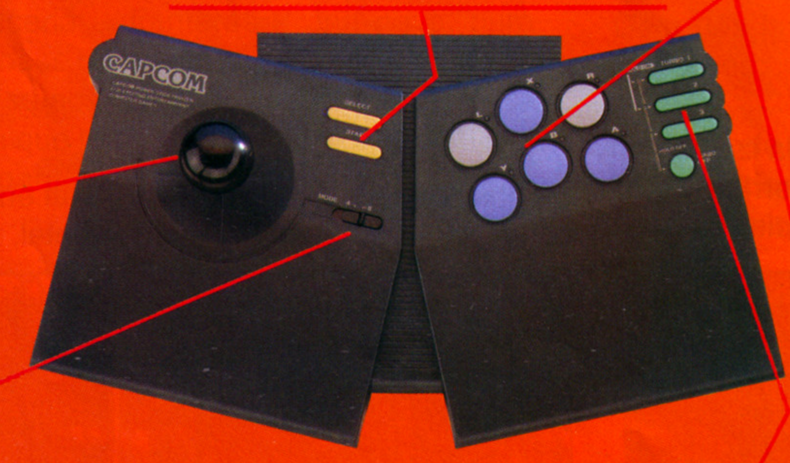
Y si esto te parece poco, también se vende por separado un adaptador para poder jugar a control remoto con el control (sin necesidad de cables).

Sin duda éste es uno de los mejores accesorios que puedes conseguir para tu NES y SNES.

1.- Joystick tipo Arcadia.- Con el Joystick se tiene mejor control sobre los personajes y se pueden hacer secuencias complicadas.

2.- Botones Select y Start.- Tienen las mismas funciones que en los controles pad.

3.- Set de 6 botones.- Ahora los 6 botones del control pad del SNES se encuentran juntos para un más fácil uso de ellos y están estratégicamente colocados para que te acostumbres rápido a ellos.



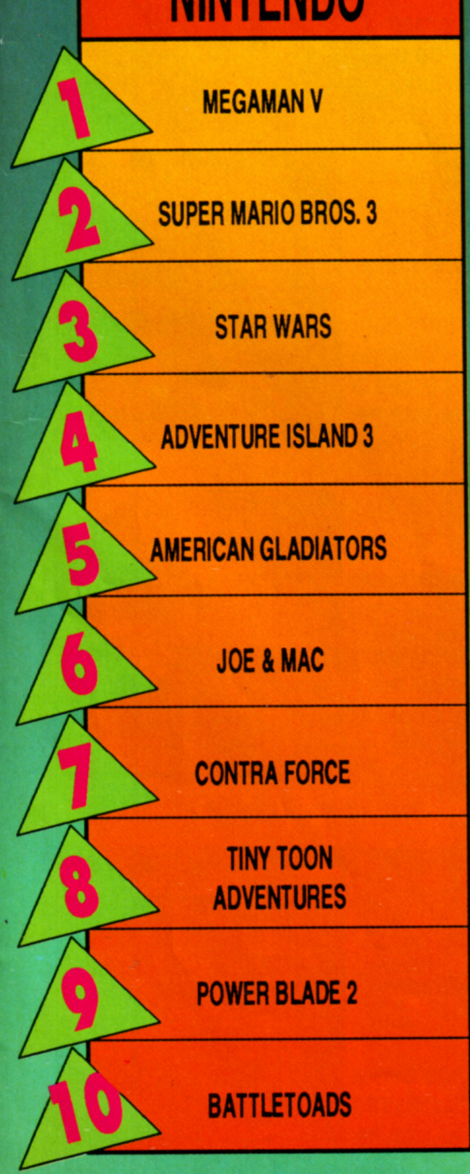
5.- Modo 4-8.- Hay algunos juegos de NES y SNES que no usan las 8 direcciones del control, sólo cuatro, pero con este Swicht podrás cancelar las diagonales y así tener un mejor funcionamiento.

4.- Turbos.- Este control tiene 3 diferentes velocidades de disparo automático: "Turbo Extra (1)", "Turbo Normal (2)" y "Turbo Moderado (3)", los cuales podrás programar independientemente en cada botón, dependiendo de tus necesidades de disparo automático en cada juego.

Top Ten

Les presentamos los 10 títulos favoritos de los videomaníacos para cada sistema de Nintendo.® ¡Vale la pena conocerlos!

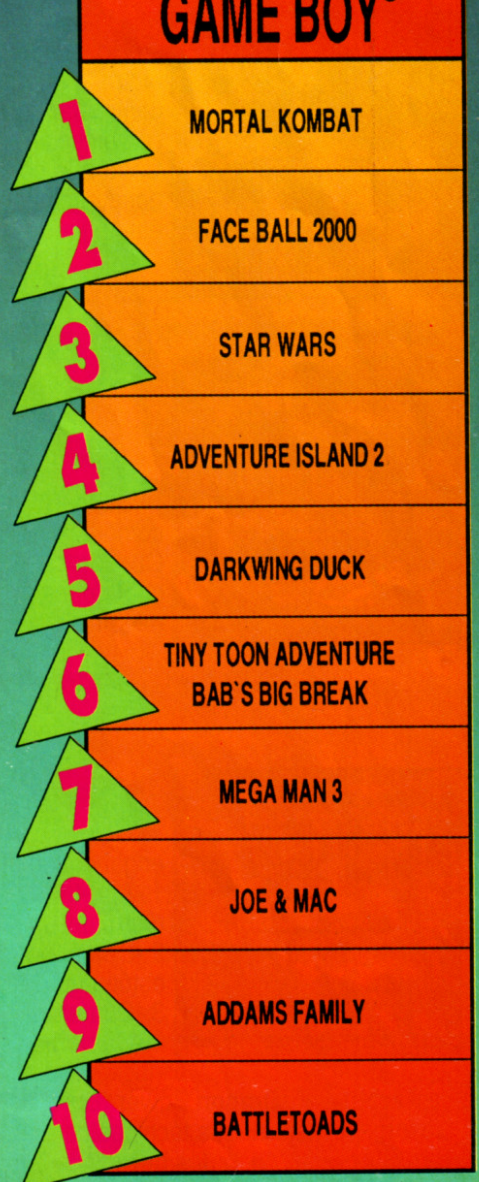
* Top Ten realizado en base a los 10 videojuegos más arrendados del mes.



NINTENDO®	
1	MEGAMAN V
2	SUPER MARIO BROS. 3
3	STAR WARS
4	ADVENTURE ISLAND 3
5	AMERICAN GLADIATORS
6	JOE & MAC
7	CONTRA FORCE
8	TINY TOON ADVENTURES
9	POWER BLADE 2
10	BATTLETOADS



SUPER NINTENDO®	
1	STAR FOX
2	SUPER STAR WARS
3	STREET FIGHTER 2
4	SUPER MARIO WORLD
5	ROAD RUNER`S DEATH VALLEY RALLY
6	THE SIMPSON
7	SUPER GHOULS`N GHOSTS
8	SUPER ADVENTURE ISLAND
9	PRINCE OF PERSIA
10	ALIEN vs. PREDATOR



GAME BOY®	
1	MORTAL KOMBAT
2	FACE BALL 2000
3	STAR WARS
4	ADVENTURE ISLAND 2
5	DARKWING DUCK
6	TINY TOON ADVENTURE BAB`S BIG BREAK
7	MEGA MAN 3
8	JOE & MAC
9	ADDAMS FAMILY
10	BATTLETOADS

CURSO

Nintensivo

Double Dragon ahora está súper, y para combatir con éxito en este cartucho necesitas aprender y practicar todas las técnicas que te presentamos.

Las calles han sido invadidas por un grupo de narcotraficantes conocidos como los Black Shadow Warriors. Sólo los hermanos Lee tienen el suficiente coraje y valor para enfrentarse a ellos (y claro... tú también). ➡



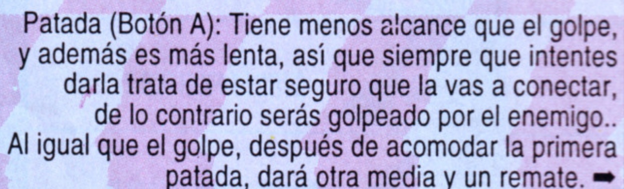
Billy y Jimmy, como maestros que son de las artes marciales, tienen una gran variedad de golpes; al principio sólo te vamos a dar lo básico, después te iremos diciendo cómo se hacen los golpes especiales y además te daremos algunas técnicas para luchar con los enemigos.

Golpes, patadas y otras cosas



⬅ Golpe (Botón Y): Es el ataque estándar más rápido, tiene más alcance que la patada y por lo mismo no quedas a merced de un contraataque enemigo, además de ser el ideal para empezar una combinación de golpes.

Cada que conectes al enemigo cambiará la forma del golpe dando golpe normal, medio y remate, sucesivamente, siendo éste último el más fuerte.



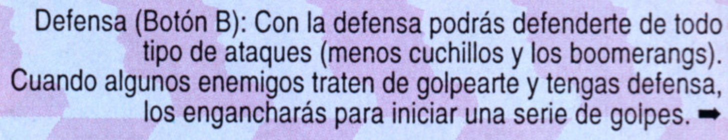
Patada (Botón A): Tiene menos alcance que el golpe, y además es más lenta, así que siempre que intentes darla trata de estar seguro que la vas a conectar, de lo contrario serás golpeado por el enemigo.. Al igual que el golpe, después de acomodar la primera patada, dará otra media y un remate. ➡





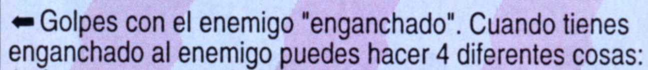
⬅ Salto (Botón X): Con el salto podrás alcanzar lugares como botes, sillas y casetas telefónicas.

Cuando estés saltando podrás dar una patada, para lo cual debes apretar cualquiera de los botones X, A, Y, B, mientras estás en el aire.



Defensa (Botón B): Con la defensa podrás defenderte de todo tipo de ataques (menos cuchillos y los boomerangs). Cuando algunos enemigos traten de golpearte y tengas defensa, los engancharás para iniciar una serie de golpes. ➡





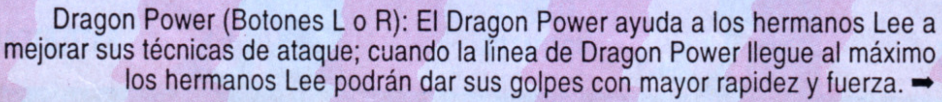
⬅ Golpes con el enemigo "enganchado". Cuando tienes enganchado al enemigo puedes hacer 4 diferentes cosas:

1.-Apretando el botón de puño (Y) darás una serie de golpes al rostro del enemigo.

2.-Con el botón de patada (A) darás primero 3 patadas al estómago del contrario y después golpearás su rostro.

3.-Con el botón de salto (X) arrojas al enemigo sobre tu hombro.

4.-Combinar el 1 ó 2 con el 3, ó el 1 con el 2 y viceversa.



Dragon Power (Botones L o R): El Dragon Power ayuda a los hermanos Lee a mejorar sus técnicas de ataque; cuando la línea de Dragon Power llegue al máximo los hermanos Lee podrán dar sus golpes con mayor rapidez y fuerza. ➡





Super DOUBLE DRAGON

Conociendo al enemigo



Los Black Shadow Warriors son un grupo bien organizado y entrenado, eso es lo que los hace tan peligrosos, pero... ¿quiénes son?

Williams y Roper.- Son miembros clásicos de los Black Shadow Warriors, expertos en Kempo; son muy rápidos y tienen muy mal humor, además de que odian ser arrojados por los aires. ➡



⬅ Baker.- Es un maestro con el uso de las espadas chinas, tanto así que él usa dos en lugar de una.



Jeff.- Es el maestro de artes marciales de los Black Shadow Warriors; no sólo se parece a Billy y Jimmy Lee, sino que también pelea como ellos. ➡

LAS VEGAS

Primero conoce el uso del Dragon Power: Cuando tu línea de Dragon Power se encuentre a menos de la mitad, podrás dar 2 golpes diferentes; cuando presionas golpe, das un revés que aturde a tus enemigos; con patada da un pequeño brinco para patear con más fuerza la cara (además derribas al enemigo); cuando la línea del Dragon Power se encuentra a más de la mitad puedes dar una patada giratoria presionando golpe o patada.















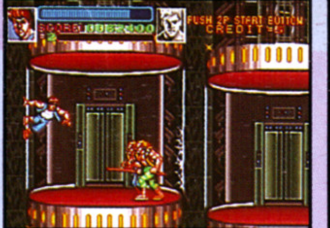
Tu primer encuentro con armas: Además de tus habilidades con puños y pies, a lo largo del juego podrás usar algunas armas que traen los enemigos:

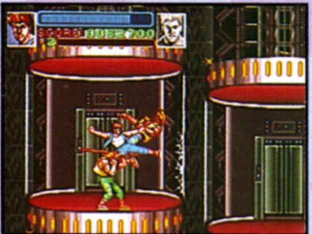
Bo: Un arma muy potente, pero de poco alcance.

Boomerang: Causa daño a todos los enemigos que tengan la desgracia de cruzarse en su trayectoria; para volverlo a usar debes golpearlo cuando venga de regreso.

Chacos: La mejor de todas, ya que además de causar mucho daño, es rápida.

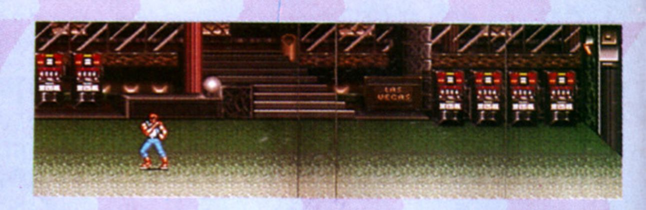
Otro movimiento, rebotar en la pared: Al igual que Double Dragon III de NES, puedes usar la pared para rebotar en ella y así caer sobre los enemigos con una patada; para lograrlo brinca sobre una pared y mantén el control al lado contrario de ésta y así rebotarás; ya en el aire presiona A, B, X ó Y para dar una patada.





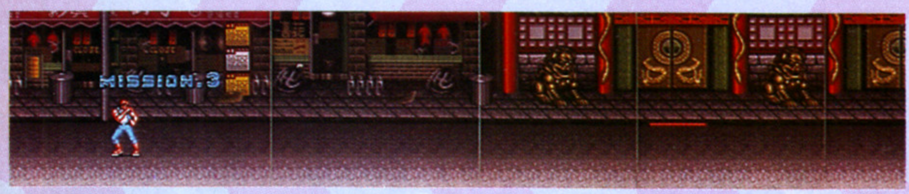






Jefe de misión 1: Steve
Steve tiene la apariencia de un hombre de negocios, pero es un peleador nato. Para restar su energía rápidamente lo mejor es darle un golpe de revés para aturdirlo y después un remate, ya sea con golpe o patada.

CHINA TOWN



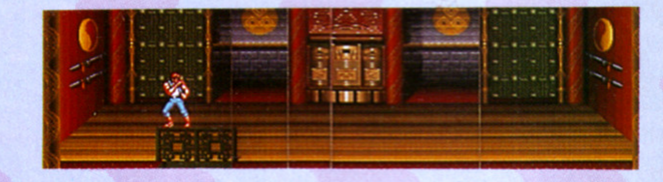
Patada continua: Como te dijimos en un principio, la patada es fuerte, pero lenta y de poco alcance. Para corregir este problema se puede realizar la patada continua haciendo el control hacia abajo y presionando patada, así pateará primero la pierna y después la cara del contrincante, con lo cual quedará aturdido y listo para tomarlo de los cabellos o rematarlo.



Cuando un enemigo está a una altura mayor que la tuya (ya sea que esté parado sobre una caja, una base o en escaleras, como en este caso) queda imposibilitado para atacarte, pero tú no. Aquí, como los enemigos salen por la escalera, es muy fácil eliminarlos, pero primero debes colocar a los 2 primeros que salen (un Baker y un Steve) en la escalera, por la tendencia del programa de ponerte siempre un enemigo atrás; haz que suba uno y después brinca al que viene atrás de ti.





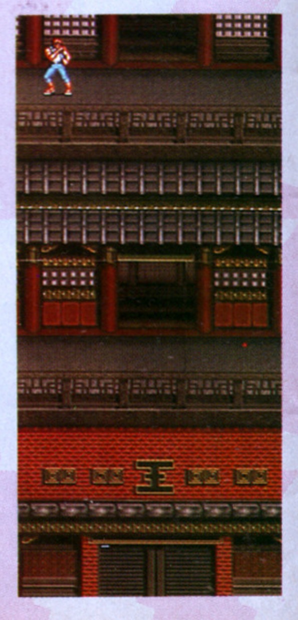


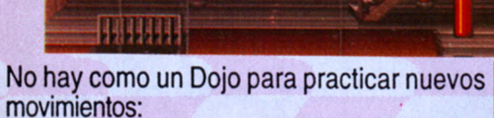


Aquí hay un dato muy curioso. Después de patear muchas veces el costal de entrenamiento, éste se cae y con él puedes golpear a tus enemigos.











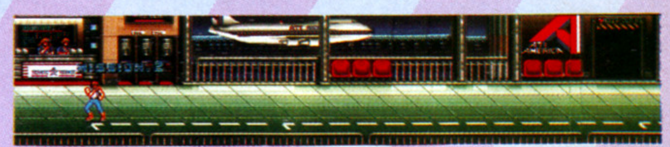


No hay como un Dojo para practicar nuevos movimientos:
La patada de picada causa más daño que una brincando normal; para ejecutarla, al brincar presiona abajo en tu control y en lo más alto presiona A, B, X ó Y.

AEROPUERTO

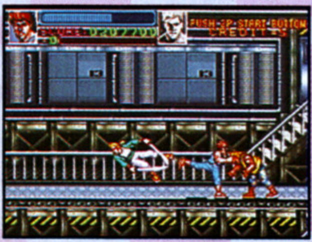


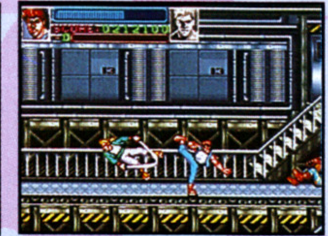
Un clásico movimiento: Tomar de los cabellos es un movimiento clásico en los Double Dragon, y claro que en este juego no podía faltar.
Para lograrlo debes aturdir a tu contrincante, acercarte a él para agarrarlo y ya así presiona golpe o patada para golpearlo o salto para arrojarlo.

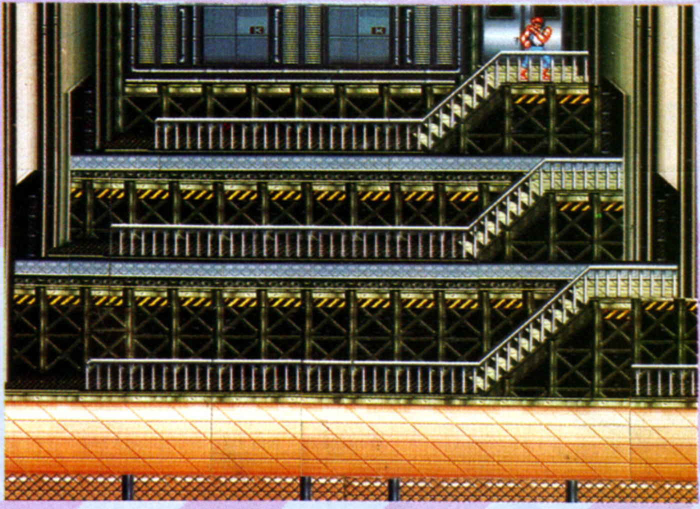




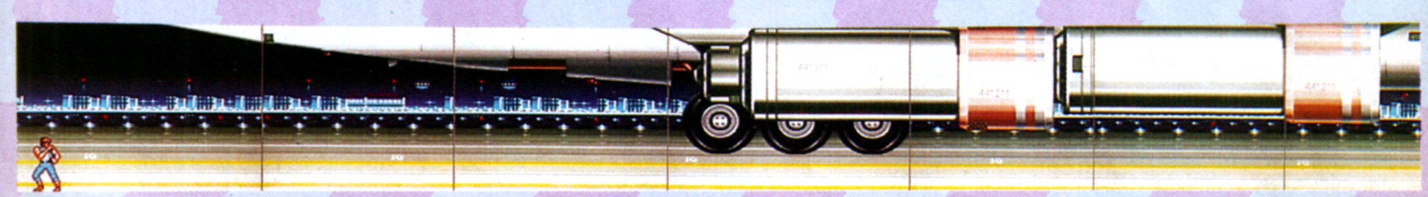






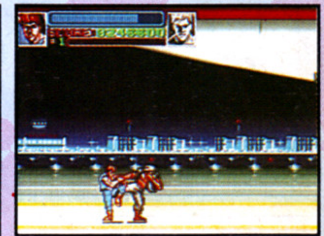


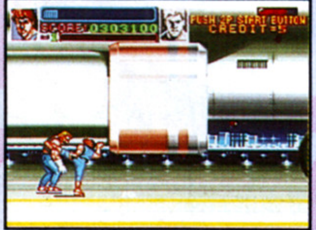
Estrategias para los Baker: Los Baker son enemigos muy molestos, ya que no les puedes aplicar la técnica de enganche o la de agarrarlos de los cabellos; una técnica que les resta mucha energía es darles 2 golpes y después una patada (con 3 de éstas los eliminas). Además de esto, ellos son los que más se acercan por atrás cuando tienes sujetado de los cabellos a un enemigo, así que quedan a la medida para darles una patada por atrás haciendo el control hacia el lado contrario del enemigo agarrado y usando el botón de patada.



Cuando estás aturdido, no todo está perdido: Generalmente, después de recibir 3 golpes seguidos del enemigo, nuestro personaje se aturde, no te asustes, si tienes suerte el enemigo se alejará para darte un golpe más fuerte; cuando esté a punto de golpearte presiona el botón de defensa (o muévete hacia arriba o abajo) para evitar ser golpeado.
NOTA: Cuando tu personaje esté aturdido no muevas rápidamente el control o los botones como en Street Fighter II, aquí es inútil.









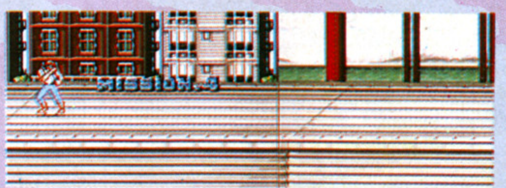
Jefe de Misión 2: Jackson
Este ex-campeón de peso completo tiene precisamente la misma actitud dentro y fuera de un ring: Agresividad total. Para no ser presa de sus jabs y uppercuts siempre trata de mantenerlo a distancia golpeándolo cuando se acerque; aunque veas que pone defensa sigue así y de repente le entrará un golpe y luego otro de remate. También puedes usar la técnica de revés y remate, pero cuando no haya otro tipo de enemigos.

Jefes Misión 3: Chin Ron Foo y Chin Ron Pyo
Estos hermanos son verdaderos expertos en artes marciales, pero no creas que son muy difíciles, son muy fáciles de golpear con la patada continua; así los aturdirás y podrás rematar de la forma que quieras.

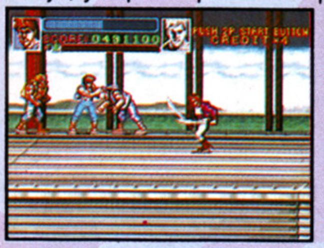
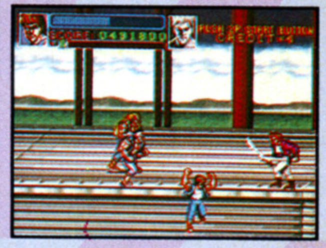




PELEA SOBRE EL PUENTE GOLDEN GATE



Para evitar que el viento te empuje hacia atrás puedes agarrar o enganchar a un enemigo o mantenerte golpeando o pateando; ten cuidado al estar caminando en la parte de abajo, ya que te puedes ir por la orilla del camión.

Enemigo Misión 4: Mc Guire
Realmente en esta escena no puedes vencer a Mc Guire, ya que después de algunos golpes él escapará dejando a un grupo de enemigos. ¡En fin!, ya será para la próxima.






Para bajar las escaleras y no ser golpeado por los enemigos, quédate aproximadamente a mitad de la misma y cuando se pongan debajo de ti podrás bajar sin ningún problema.

Enemigo Misión 5: Mc Guire
Ahora sí no debe escapar: Primero trata de eliminar a sus "guardaespaldas", debido a que este enemigo es un fan de poner defensa y por tratar de golpearlo los demás te pueden llegar por atrás. La mejor técnica (y la más segura) es la de golpearlo cuando está sobre las cajas; debes tener cuidado, ya que si insistes en golpearlo cuando él tiene la defensa, se te puede arrojar girando a gran velocidad y... ¡ouch!





BOSQUE Y MONTAÑAS

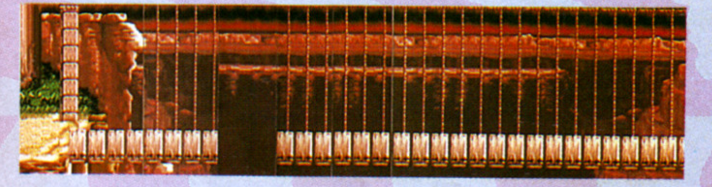
Si tú eres de los jugadores que les importa más avanzar que obtener puntos, puedes tomar ventaja de este hoyo y arrojar a tus enemigos por ahí, ya sea golpeándolos o aventándolos.








Para avanzar más brinca de la orilla de la base, haz una patada de picada en lo más alto y así no te caerás; también puedes realizar una patada "de helicópte-ro" con el Dragon Power a más de la mitad de su capacidad.





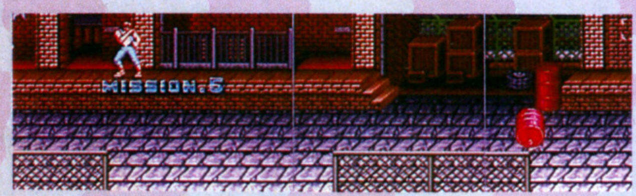
Enemigo Misión 6: Carlem
Carlem es un enemigo que no es nada peligroso ni difícil de vencer, sólo colócate en donde indica la foto y mantente golpeando y él, por su deseo de destruirte, se "golpeará" sin que tú tengas que seguirlo o esquivarlo.

BARRIOS BAJOS

Patada saltando hacia atrás:
Cuando saltas para patear, siempre atacas hacia el frente, dejando descuidada la parte de atrás, pero para corregir eso también puedes patear hacia atrás; para hacerlo sólo debes hacer el control hacia el lado contrario al que está viendo tu personaje y presionando A, B, X, ó Y. Este movimiento es muy útil cuando te equivocas al saltar.

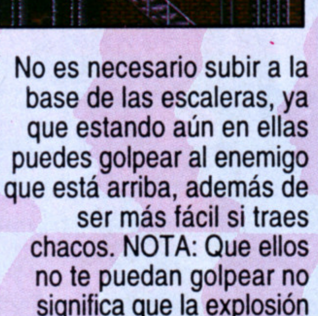




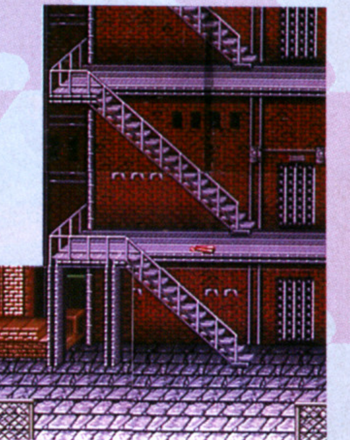








No es necesario subir a la base de las escaleras, ya que estando aún en ellas puedes golpear al enemigo que está arriba, además de ser más fácil si traes chacos. NOTA: Que ellos no te puedan golpear no significa que la explosión de la granada no te dañe, bájate cuando explote.



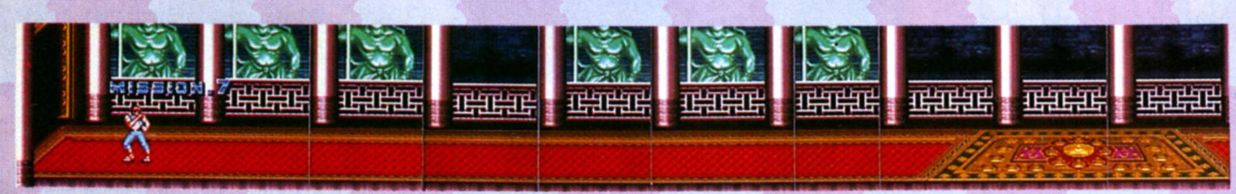
CASA DE DUKE

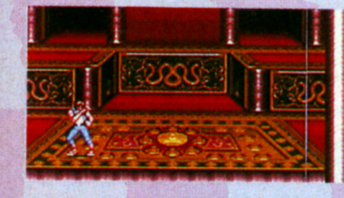
Tus enemigos más fuertes los encontrarás a lo largo de esta escena, ya que están protegiendo al líder Duke. Para prueba, en esta parte deberás pelear contra Chin Roon Foo y Chin Roon Pyg al mismo tiempo (además de los ya clásicos enemigos).



Cuando la alfombra te lleve a un viaje subterráneo no te espantes, los enemigos que te salen aquí no son gran problema... comparado con lo que viene.









A un cuchillo le puedes sacar más provecho: cuando veas a 2 enemigos que ocupan un mismo espacio, arrójales el cuchillo y así dañarás a los 2. SPOT

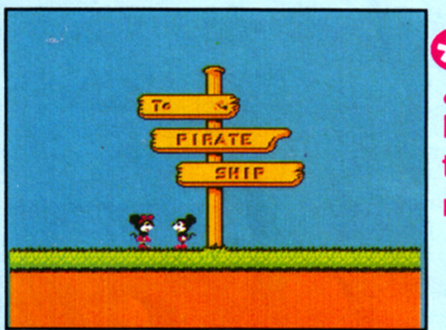
¡Ahora sí! la batalla final comenzará. Antes de enfrentarte a Duke debes eliminar primero a todos los enemigos de las misiones anteriores. Ahora que has llegado hasta acá sería una pena que no lograras tu cometido. Un buen uso de técnicas y trabajo en equipo siempre marcan la diferencia.







Los retos de Mario



MICKEY MOUSECAPADE
¿Cómo eliminas a Pedro el Malo en el barco pirata, teniendo la seguridad de que no te bajará nada de vida?



STREET FIGHTER II
¿Cómo haces que los dos Blankas se electrocuten a la vez?

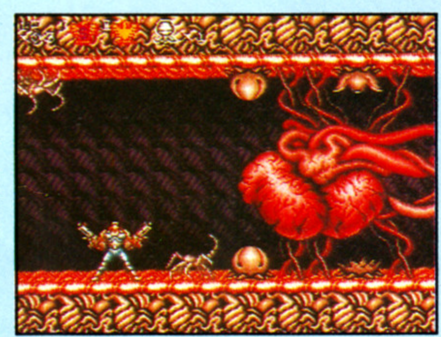
RESPUESTAS A LOS RETOS ANTERIORES

THE LEGEND OF ZELDA
¿Cómo rescatas a Zelda llevando 255 rupias?

Si eres observador recordarás que en el número 4 página 8 de Club Nintendo dijimos cómo guardar un buen juego.



Llega con Ganon y elimínalo. Obviamente habrás gastado rupias por las flechas con que lo eliminaste. En lugar de rescatar a Zelda, pon la subpantalla (Start) y luego en el control 2 presiona arriba y Start; entonces, en el control 1 selecciona "Save". Vuelve a empezar, haz 255 rupias y al entrar al cuarto de Ganon éste volverá a aparecer aunque la puerta estará abierta. El fuego que protege a Zelda lo apagas con espadazos.
Con este truco también se logró el "récord" de conquistar el juego ¡con un solo juego!
Contestaron correctamente: SILVIO MARTIN RAMOS ALVAREZ/ MARCO A. MARBAN PARRA/ JUAN MANUEL REYNOSO MEZA



CONTRA III
¿Cómo logro eliminar el capullo de la esquina inferior derecha sin eliminar los otros?

Deberás llevar varias vidas pues tendrás que eliminarte varias veces. Acércate lo más posible al capullo de la esquina inferior derecha, seguramente los disparos te eliminarán. Al volver a aparecer serás invisible por corto tiempo. Aprovecha para dispararle muy cerca sólo a ese capullo. Repite esto las veces que sea necesario.
Contestaron correctamente: ALEJANDRO SANCHEZ ASSAF/ MIGUEL A. PONCE PARDO/ ARTHUR C.U.M./ MARCO A. MARBAN PARRA/ ENRIQUE ORTIZ VARGAS/ JULIO CESAR CORONA O.





PAGINA PASSWORDS

ARCHIVO SECRETO DE NINTENDO



GARGOYLE`S QUEST II (NES)
ØØ4ØØØ41 - 6Ø21ØØ2
4Ø4Ø4Ø61 - 7152Ø17
4Ø5Ø4Ø61 - 72Ø2117
51615153 - 83Ø3428
51645273 - 8334428
556456Ø4 - 8344438
69798955 - 9465549
69797945 - 95Ø5559

Max



STAR TREK (NES)
P6NVMLF9X6ND
M?HT!!X!NGGD
BXCZQFVR9Z2D
BD9Z?DVMCZ4D
J3ØØSS6DKRZX

Scott

POWER BLADE (NES)
D2BB394Ø
96B3D125
B4DF572D
5J529FØØ
77KD1ØGJ

Fox

SUPER SMASH T.V. (S.Nes)
→→↑↓R L Start, Para seleccionar etapas.
↓L R↑, Vidas extras.

Max



TRACK & FIELD (NES)

KOREA
2nd DAY - MLGF6VRIC*
3nd DAY - MDS3KURYC
4th DAY - MDS36URIC
FINAL - 4DG3KVJY4

U.S.S.R.
2nd DAY - RSS36VRWC
3nd DAY - RGS3KURO4
4th DAY - JSSF6UROC
FINAL - JSSFKVJWC

WEST GERMANY
2nd DAY - NDS36VR24
3nd DAY - 5DG3KUR22
4th DAY - NLG36URTC
FINAL - NDG3KVJT4

CHINA
2nd DAY - CLS36VRGC
3nd DAY - BDS3KURGC
4th DAY - BDS36URSC
FINAL - CDGFKVJS4

CANADA
2nd DAY - ILGF6VRDC
3nd DAY - YLG3KURDC
4th DAY - IDGF6URDC
FINAL - ILS3KVJDC

U.K.
2nd DAY - ZYGF6VRM4
3nd DAY - AYG3KURM4
4th DAY - AYS36URMC
FINAL - AYSFKVJMC

KENYA
2nd DAY - ISSF6VRFC
3nd DAY - YGGFKUR3C
4th DAY - YGS36URFC
FINAL - YSSFKVJ3I

FRANCE
2nd DAY - TLS36VRCC
3nd DAY - 2LGFKURBC
4th DAY - TDS36URCC
FINAL - 2LSFKVJCC

JAPAN
2nd DAY - SSS36VRPC
3nd DAY - SSS3KURPC
4th DAY - SGG36URX4
FINAL - SSGFKVJPC

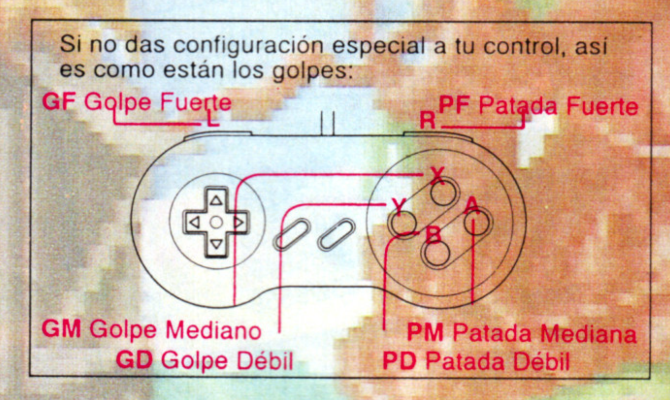
Fox

*(Al final de cada Password aparece el nombre de nuestros investigadores secretos)



BLANKA

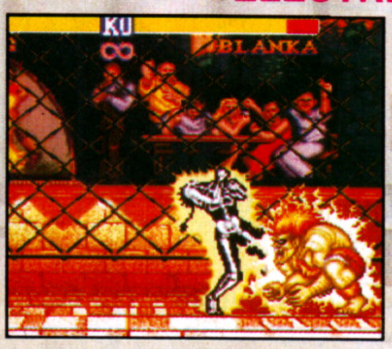




Nuestro primitivo amigo Blanka posee algunas jugadas y golpes que lo hacen peligroso. Si lo llegas a dominar tus enemigos quedarán "paralizados".

JUGADAS

ELECTRICIDAD



La obtienes presionando rápidamente 1 ó más golpes. Utilízala cuando el enemigo salte sobre ti, queriendo caer del otro lado. También funciona después de una serie de golpes y te protege si el enemigo quiere contraatacar.

Una manera de sorprender al contrario es marcar varios golpes en falso a una velocidad casi igual a la que necesitas para la electricidad; con esto el enemigo te atacará y con presionar un poco más rápido los golpes instantáneamente sacarás electricidad.

MORDIDA



Para lograr este ataque presiona el control al frente o atrás, más el GF cuando estés cerca del contrario. Lo utilizas para bajarle energía a tu enemigo, mientras puedes preparar giros o electricidad.

PATADAS



PF DE LEJOS PARADO

La utilizas para quitarte ataques por arriba o rematar después de una serie de golpes (PF de cerca parado funciona igual que la PF agachado, pero es más fácil que entre).



PF AGACHADO

La utilizas para rematar a tu enemigo después de una serie de golpes; también para mantener a distancia a tu contrincante.

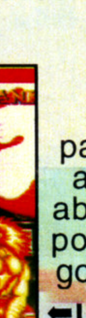
PF SALTANDO VERTICAL AL FRENTE

La utilizas para atacar rápidamente por arriba o presionar al enemigo saltando varias veces.



PD/PM AGACHADO

La utilizas en el transcurso de una serie de golpes.



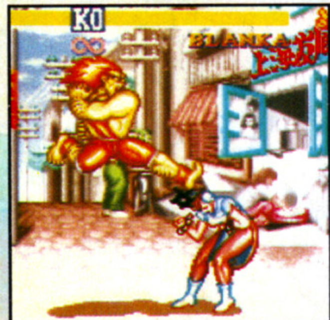
PD/PM PARADO

La utilizas para esquivar ataques por abajo y atacar por arriba (PM golpea doble).

←LEJOS

CERCA→



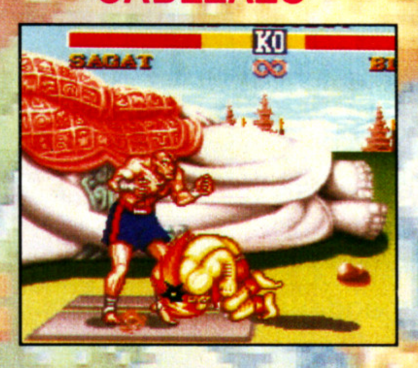


PD/PM SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE

La utilizas para presionar a tu contrincante y evitar ciertos ataques.

ESPECIALES

CABEZAZO



Para lograr este ataque presiona el control al frente o atrás junto con GM.

Este ataque utilízalo después de conectar un golpe. También funciona para obligar al contrario a poner defensa abajo porque golpea arriba y después abajo.

GIROS

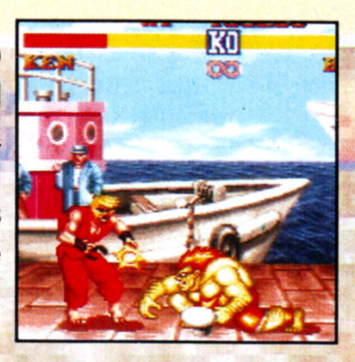
Los logras dejando el control presionado hacia atrás por 2 segundos e inmediatamente presionar al frente cualquier golpe.



GD: Lenta
GM: Media
GF: Rápida

Este ataque lo utilizas para rematar o atacar por sorpresa y para quitarte los ataques por arriba,pero hay que marcarlo en el momento preciso.

GD/GM AGACHADO
Lo utilizas en el transcurso de una serie de golpes. (GM quita más energía y tiene más alcance).





GM DE LEJOS PARADO
Lo utilizas para mantener a distancia a tu enemigo.



GD PARADO
Lo utilizas en el transcurso de una serie de golpes.



GD/GM SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE
Lo utilizas para atacar cuando tu enemigo salta.





GD/GM DE CERCA PARADO
Lo utilizas en el transcurso de una serie de golpes.

GF AGACHADO
Lo utilizas para rematar o mantener a distancia al contrario.







GF DE LEJOS PARADO
Lo utilizas para detener ataques por arriba.



GF DE CERCA PARADO
Utilízalo en ocasiones muy especiales; lo bueno es que golpea doble, pero lo malo es que se tarda demasiado (no recomendable).



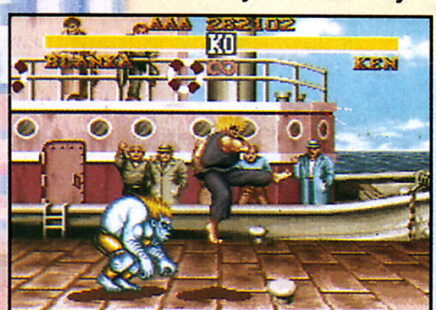
GF SALTANDO AL FRENTE
Muy efectivo para atacar por arriba y fácilmente conectar otro golpe seguido.

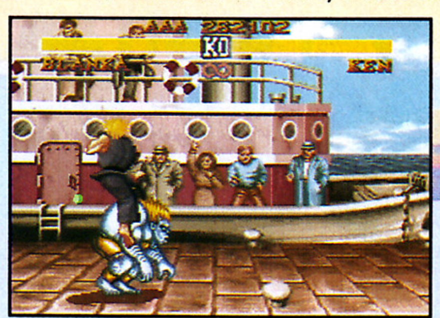


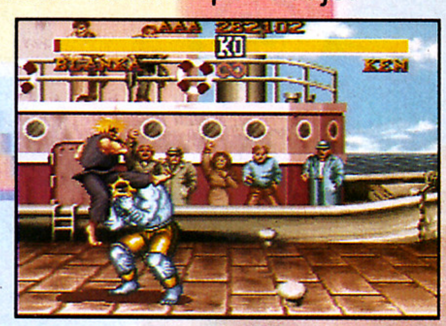


GF SALTANDO VERTICAL
Baja más energía que GM, pero tienes que marcarlo con mayor exactitud.

Cuando Ryu o Ken ejecutan una Hurricane Kick, Blanka puede caminar por abajo.





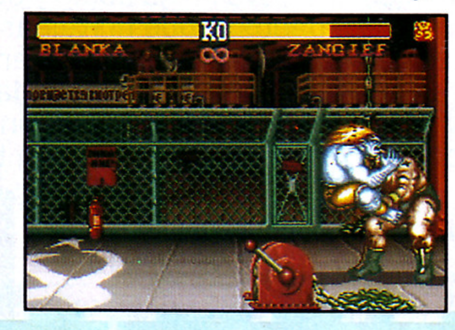


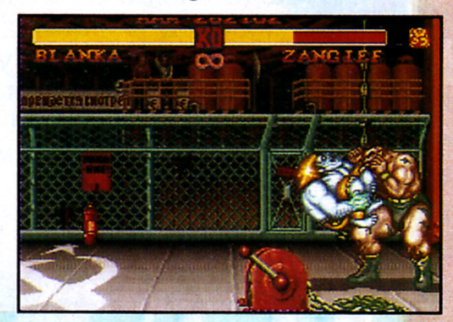
JUGADAS DE EXPERTOS

Estas jugadas sirven cuando tu enemigo está mareado o sin defensa.

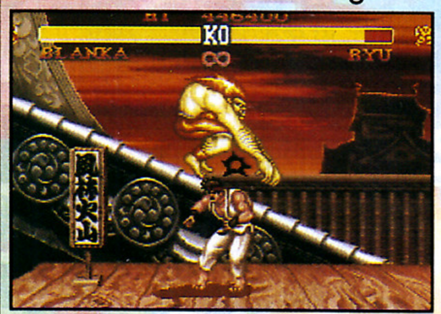
Al oponente conéctale unos rodillazos con PM e inmediatamente muérdelo y presiona tu control hacia atrás para que cuando lo sueltes ejecutes un "Rolling Attack".





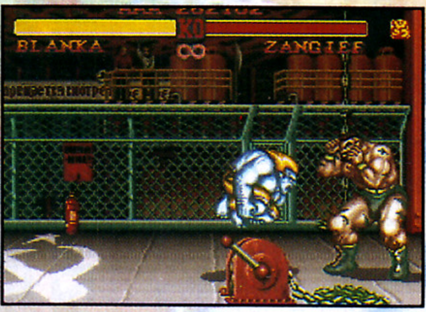


Al oponente conéctale un GF saltando al frente, seguido de PF cerca, y después un "Rolling Attack".



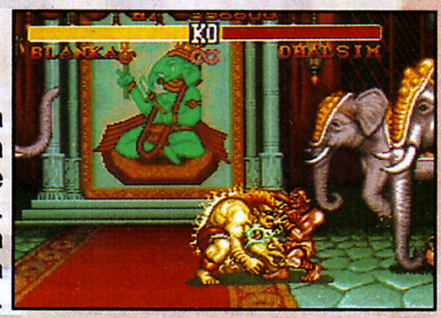






En cualquiera de las dos anteriores jugadas, si ya no tiene energía el oponente lo eliminarás con "Rolling Attack".

Cuando le queda muy poca energía a tu oponente utiliza electricidad lo más cerca posible para eliminarlo. Con GD rápidamente saca la electricidad y luego con GF para mayor alcance.

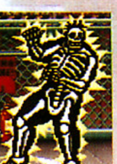



















SUPER NES NES GAME BOY

LEMMINGS

Necesito una ayuda en el nivel 3 de Taxing.

Deja ir al primer Lemming y al 2º ponlo a cavar hacia abajo. Cuando vaya por abajo de la "I", haz que el que está cavando golpee hacia la derecha, hasta donde marca la foto (abajo de la "D") Entonces que cave hacia abajo y de inmediato que construya una escalera, así quedarán 99 atrapados (Sube el Release a 99) mientras el primer Lemming sigue construyendo la escalera. Aproximadamente al segundo 48 pon a un Lemming a construir otra escalera debajo de la segunda "A" para que salgan del hoyo. Si no lo haces en el momento preciso llegarán al final de la escalera antes de que el primero acabe de construir o no llegarán todos a tiempo pues sólo tienes 2 minutos.





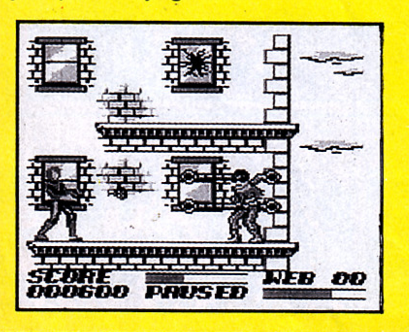
THE AMAZING SPIDER MAN

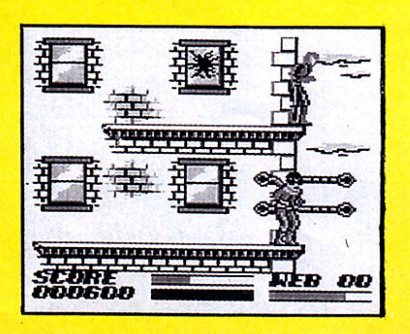
No puedo pasar Rooftops 2 antes del Dr. Octopuss, ya que hay unas bases donde no puedo brincar porque me pego con el techo ¿qué puedo hacer?

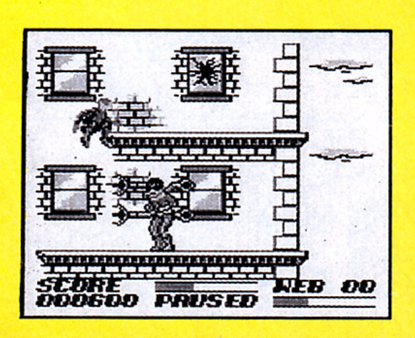
Como sabes, al correr puedes dar un salto alto, entonces puedes aprovechar ese salto para irte por la parte de arriba de los balcones en vez de por abajo; sólo toma "vuelo" desde la orilla del balcón que te indicamos en la foto, para así tener tiempo de encarrerarte y brincar al balcón de arriba.

¿Cómo venzo al Dr. Octopuss?

Trata de llegar con suficiente telaraña, entre más telaraña lleves más aumentarás tus posibilidades. Primero párate en la orilla derecha del balcón superior y cuando él se ponga abajo de ti, corre a la izquierda y desde ahí dispárale con tu telaraña. Luego, cuando se acerque, corre hacia la izquierda para tomar "vuelo" y entonces brinca otra vez a la base de arriba y repite la jugada.



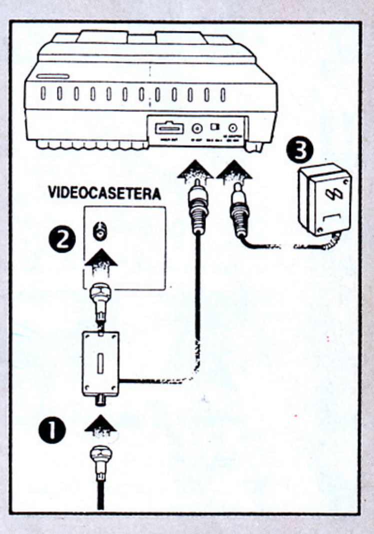




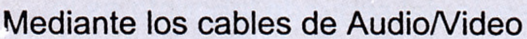
VIDEOGRABACION

¿Cómo le puedo hacer para grabar mis juegos en videocassette?

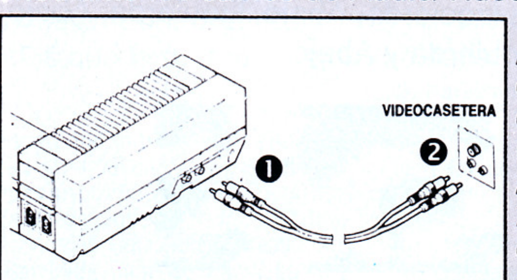
En la información sobre Mario Paint de este número te damos una explicación de cómo lograr esto, pero aquí te vamos a dar otra para SNES y 2 para el NES.



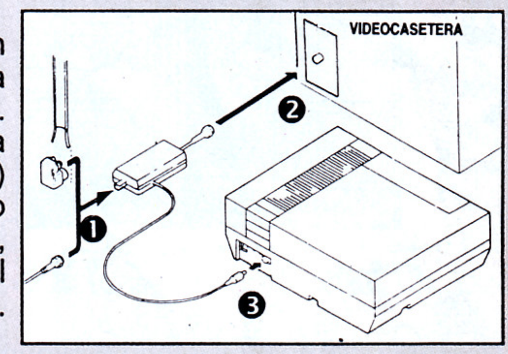
Para conectar tu SNES por medio del RF Swicth:
C1.-Conecta la antena aérea al "IN" del RF Switch.
2.-Conecta la salida de RF a la entrada de la videocasetera (RF IN)
3.-Haz las conecciones del AC y el RF como indica tu manual de SNES, así verás la imagen del SNES seleccionando por medio de la VCR el canal 3 ó 4.



Mediante los cables de Audio/Video



1.-Conecta los cables de Audio/Video a la salida del NES (Costado derecho) por sus colores (Video-Amarillo; Audio-Rojo).
2)Conecta los cables al otro extremo en la entrada de audio y video de tu VCR (Audio Video In), en algunas VCR el color de las entradas cambia (Video-Negro, Audio-Rojo), pero esto no afecta, sólo asegúrate de conectarlo en el lado correcto.

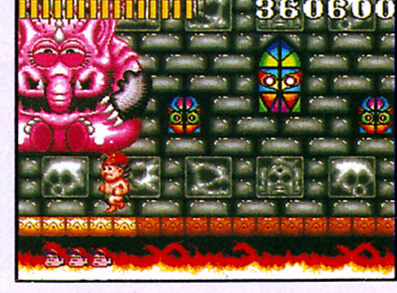


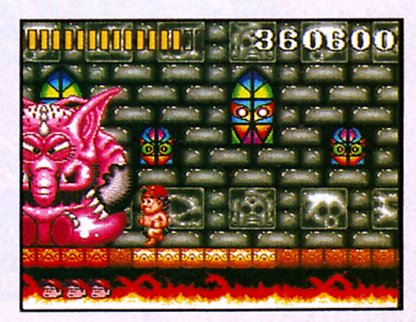
Por medio del RF Switch
1.-Conecta la antena aérea a la entrada del RF Switch.
2)Conecta la salida de RF Switch a la entrada de la videocasetera (RF IN)
3)Haz la conecciones del HC y el RF como indica tu manual de operaciones del NES, así verás la imagen del NES seleccionando el canal 3 ó 4 por medio de la VCR.

Si crees que es una operación muy difícil de hacer para ti, no dudes en pedir la ayuda de tu papá u otra persona. Estas conecciones no afectan las señales de T.V. o la VCR en lo absoluto.

SUPER ADVENTURE ISLAND

¿Cómo puedo vencer al último enemigo?
Para vencer a este Súper elefante haz lo siguiente:
Como no lo puedes dañar con tus armas, quédate parado en un mismo lugar aproximadamente 2½ ó 3 segundos y después corre hasta quedar como en la foto 1; ya que se haya azotado contra el piso, repite la operación pero ahora corre a donde estabas al principio. Continúa haciendo esto hasta que él cave su propia tumba.



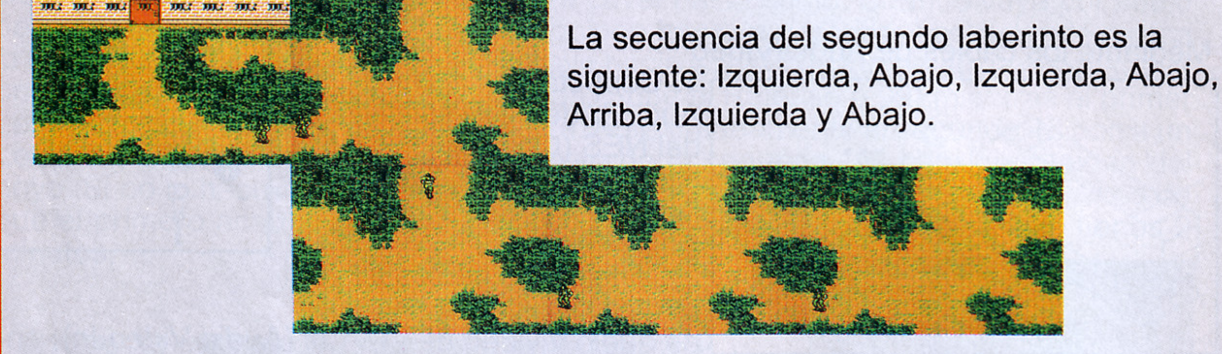


METAL GEAR

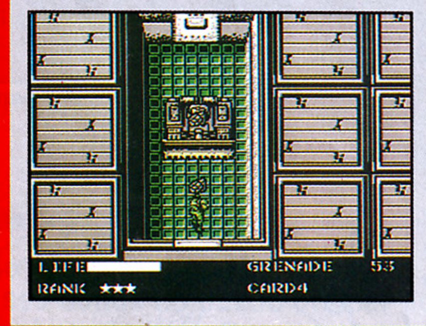
Necesito ayuda porque para terminar este juego debo entrar a los edificios de los 2 "Maze Zone" y no encuentro el camino en ninguno de los 2 ¿Podrían decirme ustedes el camino?



Para encontrar el edificio de donde escapas (Primer Maze Zone), debes seguir este camino: Izquierda, Izquierda, Arriba, Izquierda e Izquierda.



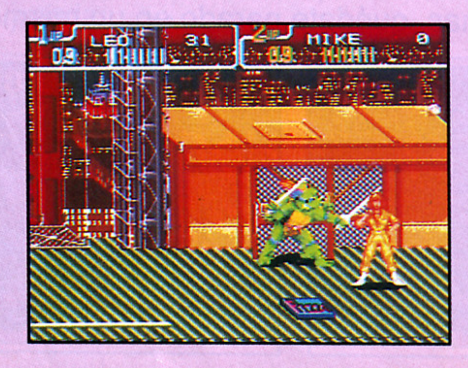
La secuencia del segundo laberinto es la siguiente: Izquierda, Abajo, Izquierda, Abajo, Arriba, Izquierda y Abajo.



¿Cómo paso el tanque que me aprisiona contra la pared?
Carga tus armas con las municiones que están en la puerta a la izquierda del tanque, entonces dale rápidamente al tanque con tu "Grenade Launcher", pero sin salirte del cuarto porque si no recuperará la energía.

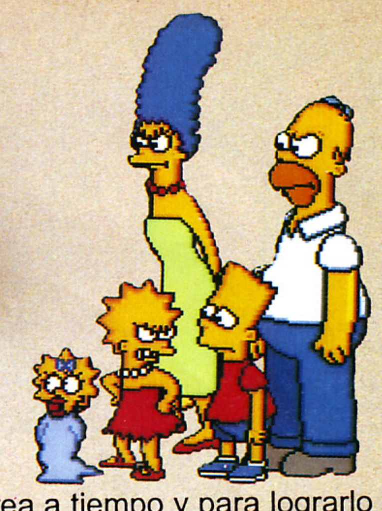
T.M.N.T. IV -Turtles in Time-

Por un error de impresión en el número anterior, al querer resaltar algo, se ocultó sin querer.
Nos referimos al truco de Axy y Spot de la página 15 en el que los marcadores de energía salieron cubiertos con una raya roja, pero esto no quiere decir que el truco no funcione, ¡al contrario! aquí te presentamos las fotos para que veas que si funciona. Observa la vida de cada uno de los 2 personajes antes y después de tomar la pizza.







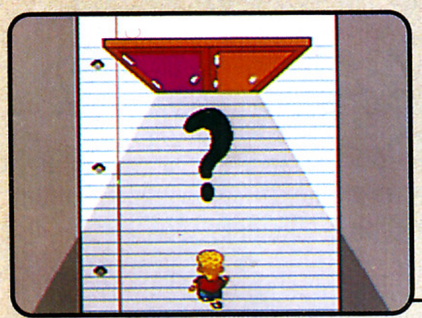


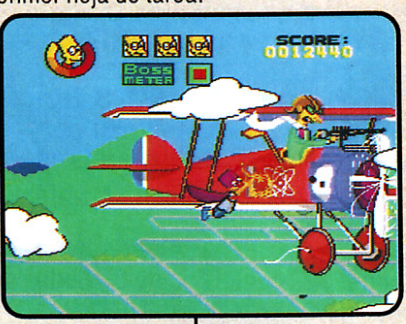
Bart, por primera vez en su vida, está decidido a entregar su tarea a tiempo y para lograrlo se pasó toda la tarde haciéndola, hasta que el cansancio lo venció y se quedó dormido.
En su sueño, las hojas de su tarea volaron por la ventana y al querer recuperarlas Bart entró a un extraño mundo conocido como "Windy World", el cual será la puerta de entrada a otros mundos que le prometen extraordinarias aventuras.

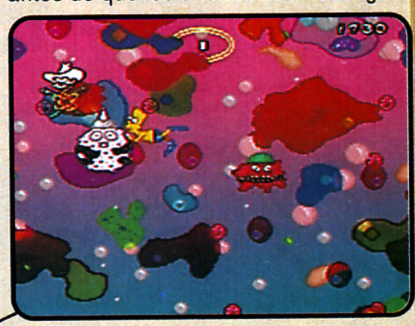
2.-Una vez que saltes sobre las hojas de la tarea tendrás que tomar una difícil decisión ¿en qué puerta entrar? Aquí está la lista de a dónde te lleva cada una: Verde: Bartzilla; Roja: Bart's Bloodstream; Azul: Bart Man; Amarilla: Itchy y Scratchy; Naranja: Templo de Maggie.

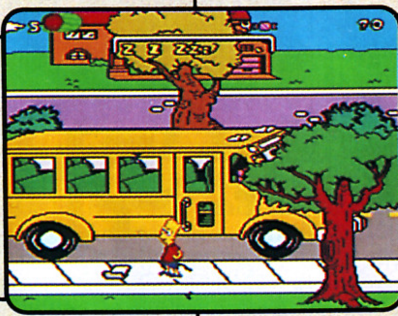
3.-**Bart Man**: Esta es una escena sencilla. Aquí Bart debe volar sobre Springfield evitando todo tipo de enemigos como nubes radioactivas o vándalos voladores, pero con tu resortera y tu valor podrás enfrentarte a quien sea para recuperar tu primer hoja de tarea.

4.-**Bart's Bloodstream**: Bart debe ponerse el traje de baño y armarse con un "inflavirus" para recuperar la segunda hoja de tarea que está rodeada por un campo eléctrico; para desvanecerlo debes tomar a todos los Smilin' Joe Fision que salen, antes de que los virus acaben contigo.

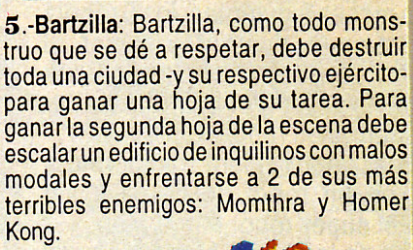


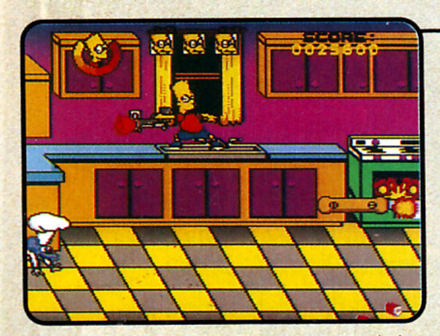


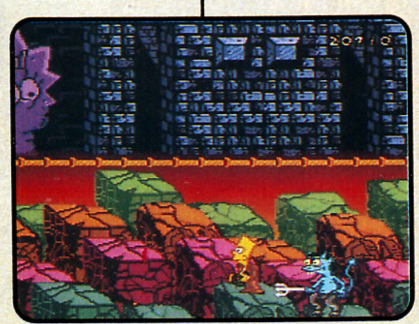




1.-Bienvenido a "Windy World". Aquí Bart debe investigar a fondo todo lo que se mueve, desde buzones que caminan hasta la pandilla de Jimbo, y todo para encontrar las hojas de su tarea que están esparcidas por la calle.







5.-**Bartzilla**: Bartzilla, como todo monstruo que se dé a respetar, debe destruir toda una ciudad -y su respectivo ejército- para ganar una hoja de su tarea. Para ganar la segunda hoja de la escena debe escalar un edificio de inquilinos con malos modales y enfrentarse a 2 de sus más terribles enemigos: Momthra y Homer Kong.

7.-**Itchy y Scratchy**: Directamente de las caricaturas a tus pesadillas. En el Show de Itchy y Scratchy, Bart debe recuperar una de sus hojas de tarea, pero debe primero sobreponerse a una casa de locura con aspiradoras lanzallamas, cuadros vivientes y todo tipo de trampas.

6.-**Templo de Maggie**: El famoso explorador Idaho Simpson se ha enterado por rumores que en el Templo de Maggie se encuentran 2 hojas de su tarea; para rescatarlas debe luchar contra diablos azules, estatuas y gigantescas aves, con la ayuda de su látigo.



¿Qué hay dentro de...?



LA HISTORIA DE MEGA MAN



En el Siglo XXI, un renombrado científico conocido como el Dr. Light empezó a trabajar en un proyecto sobre robots que desarrollaran trabajos peligrosos para el hombre, y así creó 2 robots especialistas en trabajos caseros, a los cuales llamó Rock y Roll, quienes fueron aceptados como si fueran de su familia.

Viendo el gran éxito de estos robots, empezó a planear 6 nuevos robots industriales, pero viendo que era demasiado trabajo para él solo, decidió contratar un asistente; así contrató a un ambicioso diseñador de robots: Dr. Wily.

Una noche, antes de que los 6 robots fueran asignados a sus labores, el laboratorio del Dr. Light explotó a causa de un experimento que realizaba el Dr. Wily. Cuando quiso reprender al Dr. Wily, éste lo acusó de estar celoso de su genio. Así, esa noche el Dr. Wily y los robots desaparecieron.

En los meses siguientes, los 6 robots empezaron a destruir y tomar el control de la ciudad, por lo que Rock se ofreció como voluntario para luchar contra los robots del Dr. Wily. Entonces, el Dr. Light transformó a Rock en un robot de pelea y así nació el súper robot Mega Man.

Al paso de los años, Mega Man y el Dr. Wily se han enfrentado numerosas veces y en cada batalla Mega Man ha destruido las creaciones del Dr. Wily, aunque éste siempre ha terminado escapándose.

PERSONAJES PRINCIPALES

MEGA MAN



Creado por el Dr. Light, el cuerpo de Mega Man es un esqueleto cibernético con modelo humano, protegido con un traje de titanio ultra-ligero, un milagro de la tecnología moderna. Para defenderse, Mega Man está equipado con un cañón de plasma que, al disparar y hacer contacto, produce una pequeña explosión, y un Weapon Copy Sistem (WCS: Sistema Copiador de Armas), que permite a Mega Man analizar el arma de un robot maestro y copiarla para agregarla a su arsenal.

Mega Man es un robot pacífico, pero que cuando es necesario se dispone a luchar por la paz y la justicia.

DR. LIGHT



El Dr. Xavier Light, creador de Mega Man y completamente dedicado a la ciencia, piensa que ésta no debería usarse para ganar fama y fortuna, sino para incrementar la calidad de vida de los seres humanos. Como todo genio, se involucra tanto en sus creaciones que olvida pequeños detalles como limpiar el laboratorio o tirar la basura.

DR. WILY

El Dr. Jerome Wily es totalmente opuesto al Dr. Light, él usa la ciencia para ganar poder y riqueza y no importa que tenga que mentir, destruir, usar un truco o un arma con tal de obtener lo que desea. También es un buen científico pero prefiere el camino fácil.



Al paso de los años siempre ha tratado de crear mejores robots que el Dr. Light pero ninguno ha sido rival de Mega Man, lo que le ha creado una obsesión por destruir a ese "pedazo de titanio causa-problemas", como él lo llama.

RUSH



Rush es el amigo canino de Mega Man; fue creado por el Dr. Light para acompañar a Mega Man en sus más difíciles misiones. Rush no sólo es juguetón como cualquier otro perro, sino que además es de gran ayuda y acude rápidamente al llamado de su amo; Rush puede transformarse en un pequeño Jet, un submarino para viajar en el agua o en un trampolín para lanzar a Mega Man a las alturas.

PROTO MAN



Desconocido para Mega Man hasta su tercera batalla con el Dr. Wily, Proto Man fue el primer intento del Dr. Light y el Dr. Wily por crear un robot industrial, modificando uno existente llamado Bruce.

Debido a sus creadores, Proto no tiene un bando definido y a veces actúa junto al Dr. Wily y otras veces solo.

Mega Man y Proto Man se han enfrentado un par de veces y nunca ha habido un ganador definitivo.


CONTRA FORCE™
CLUB
Nintendo®
NEO CITY SHIPPING

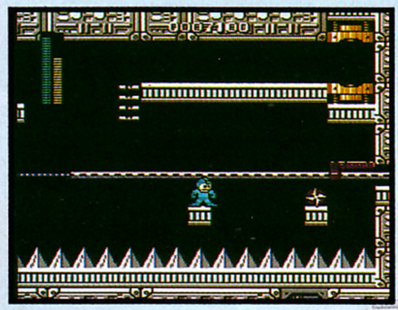

SUPER
MARIO KART
CLUB
Nintendo®





Mega Man dentro del videojuego realmente es el mismo, pero en sus cajas vaya que ha evolucionado. ¿No te parece?

Para todos aquellos que conocemos el sistema NES desde sus principios, debemos decir honestamente que Mega Man se ha ganado a pulso el ser preferido de muchos. ¿La razón? simple, cuando salió al mercado nos quedamos sorprendidos con los gráficos tipo caricatura que presentaba y por un detalle que nos pareció muy bueno: el personaje parpadeaba.

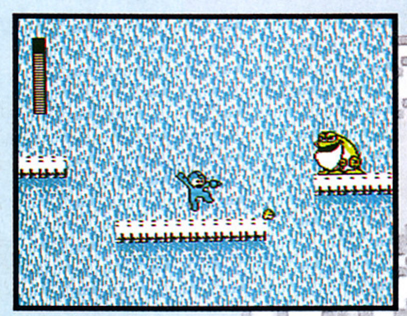


¿Sabías que...Mega Man 1 es un juego único en muchos aspectos, ya que además de no tener opción de password no tiene tanques para recuperar energía y es el único que tiene pausa (con el botón Select)?

Pero eso no fue todo, al anunciarse una nueva secuela creíamos que los gráficos iban a ser casi iguales, y cuál fue nuestra sorpresa al ver que todos los gráficos eran 100 por ciento mejores, además de que incluyeron nuevas opciones como la del ya clásico tanque para recuperar energía y tener password.

Mega Man 3 marcó la introducción de 2 nuevos personajes: Rush y Proto Man, además de que Mega Man ahora contaba con un nuevo movimiento que es el de barrerse para poder entrar en lugares estrechos.

Para Mega Man 4, nuestro héroe tiene un nuevo amigo llamado Flip Top, que es un pequeño robot que carga de energía a Mega Man, aparte de una adaptación que le hizo el Dr. Light para poder acumular poder en su cañón de plasma; a dicha adaptación se le llamó "el Mega Buster".



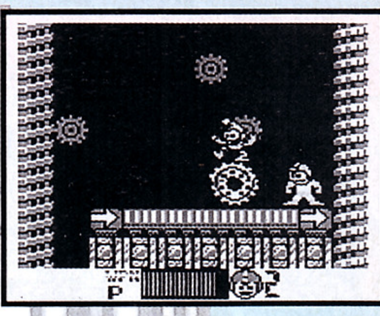
¿Sabías que...cada juego de Mega Man para NES ha sido programado con el mismo número de Megas que corresponde al número del juego (ejem: Mega Man 1, 1 mega; Mega Man 2, 2 megas, etc.)?



¿Sabías que...en Japón nuestro amigo Rock no cambió su nombre, convirtiéndose así en Rock Man y no en Mega Man como aquí en América?

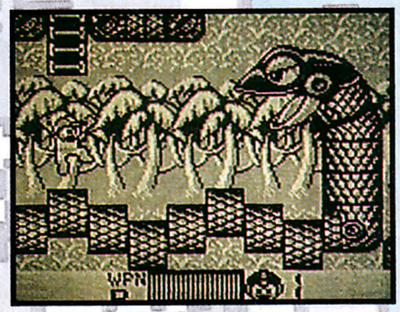
La popularidad de Mega Man lo llevó a incursionar en el sistema portátil del Nintendo, el Game Boy, donde hizo 2 apariciones: La primera está basada en los 2 primeros juegos de NES, y en la segunda versión encontramos personajes de la segunda y tercera parte, además de que aparece su canino amigo "Rush". Estos juegos también marcaron una nueva forma de programar en Game Boy.

El futuro para Mega Man suena prometedor, ya que se prepara una quinta parte para NES y otra tercera para Game Boy. En la secuela del NES se escogieron los mejores diseños para robots enemigos que fueron mandados a Capcom de Japón por jugadores de todo el mundo.

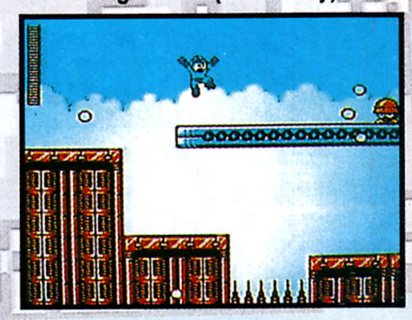


¿Sabías que...Mega Man es el único héroe de videojuegos Nintendo que en sus aventuras no ha cambiado su forma de correr, disparar, brincar, y mucho menos su diseño?

Aún no hay noticias por parte de Capcom para hacer un Mega Man para Súper NES, pero imagínate, cuando Capcom tenga mucho más experiencia va a crear un súper juego a futuro.



Mega Man 3 (Game Boy)



Mega Man 5 (NES)

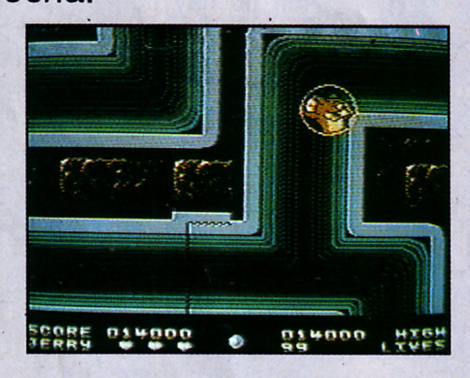


SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

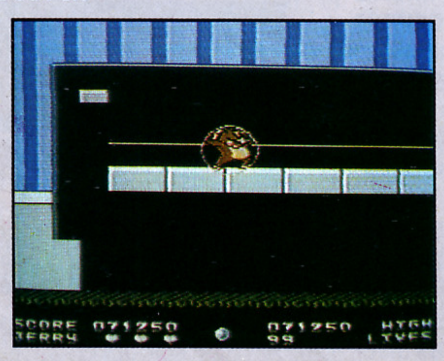
SUPER NES NES GAME BOY

TOM & JERRY

El chicle es un implemento al que muchos no le encuentran gran uso, pero con él podrás alcanzar la entrada a 2 cuartos secretos.
El primero está en el mundo 1-2; usa el chicle para alcanzar el tubo de la foto y entonces avanza a la derecha.

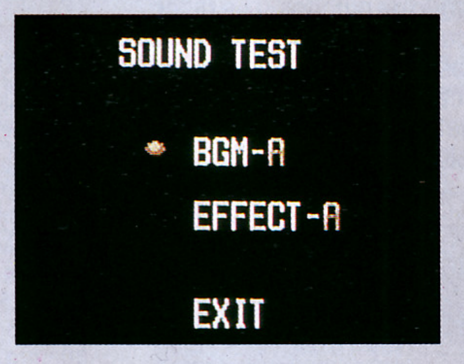


El otro cuarto secreto está en el mundo 4-1; usa otra vez el chicle para llegar a la entrada de la videocasetera.



BATMAN
-RETURN OF THE JOKER-

Para escuchar todos los fondos musicales de este excelente juego espera que aparezca el nombre del juego y presiona simultáneamente los botones A y Start. Si lo hiciste correctamente aparecerá una pantalla donde además de escoger las diferentes melodías, podrás oir todos los efectos especiales.



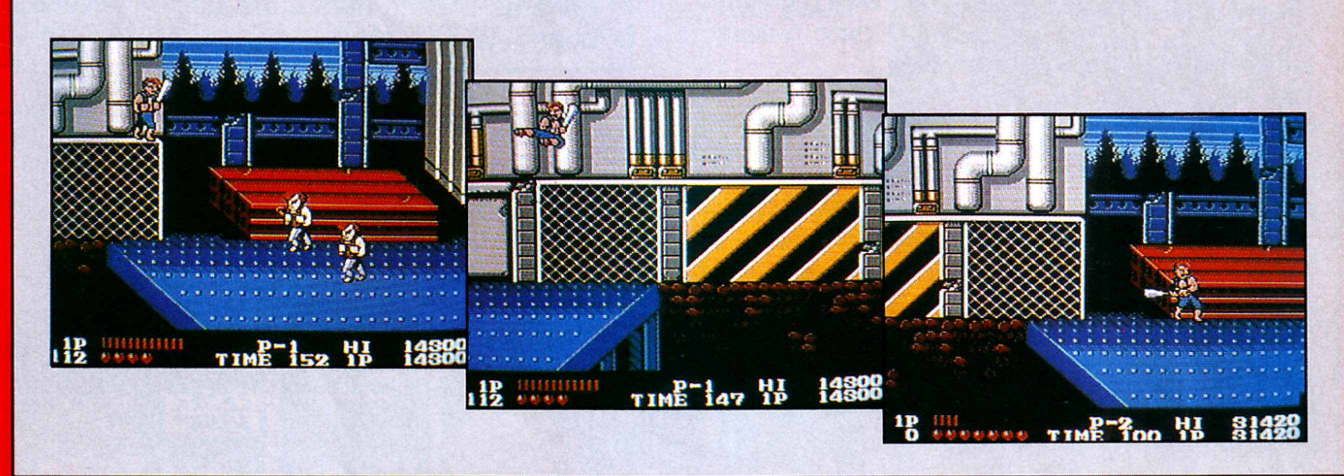
T.M.N.T. III
-THE MANHATTAN PROJECT-

Cuando aparezca el nombre del juego introduce la siguiente secuencia en el Control 1:
↑ ↑↓↓← → ← → A, B y Start.
Así entrarás a una pantalla de opciones donde podrás aumentar tu número de vidas (con un máximo de 7), cambiar la dificultad, escoger escena y oir todos los fondos musicales de este juego.



DOUBLE DRAGON

¿Problemas para terminar este juego?
Aquí te presentamos un método para obtener todos los corazones en la segunda escena: derrota al Williams que sale cuando subes a la reja; entonces quédate con el bat que traía, sigue avanzando y cuando aparezcan los otros 2 Williams regrésate aproximadamente una pantalla. Vuelve a ir donde habían quedado los Williams (lo indica la última foto). comienza a golpear con el bat y verás cómo tu puntaje de experiencia aumentará con cada golpe que dés. Hazlo rápidamente y así podrás obtener todos los corazones y tener tiempo suficiente para terminar la escena.



SUPER MARIO WORLD

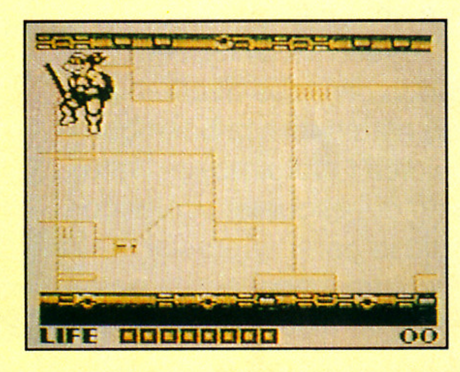
Con este truco podrás obtener monedas (y con esto vidas) a una velocidad impresionante. Lo primero que debes hacer es tener una pluma en reserva y además tener a Yoshi. Entonces, párate cerca de una fruta que esté a baja altura, suelta con Select la pluma, brinca tratando de que al mismo tiempo tomes la capa y Yoshi se coma la fruta; si lo hiciste bien verás que la acción se congelará y el marcador de monedas aumentará muy rápido.
NOTA: Esto lo debes hacer en una escena que ya hayas terminado porque sólo podrás destrabarte apretando Select y Start para salirte de la escena. Si lo haces con una flor en vez de con la pluma Mario quedará cambiando de colores y se trabará.



T.M.N.T.

-FALL OF THE FOOT CLAN-

Para encontrar el otro cuarto secreto de este cartucho haz lo siguiente: al empezar la escena 5 (el tecnódromo) camina a la izquierda hasta topar con pared, entonces brinca y entrarás al cuarto donde debes dispararle a varios discos.





SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES GAME BOY

SUPER SPY HUNTER

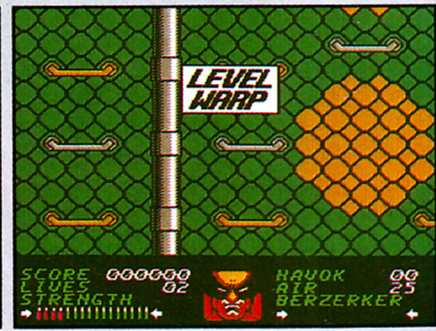
Vidas al azar.
Al aparecer la presentación del juego presiona al mismo tiempo los botones Select y Start; si lo hiciste bien empezarán a pasar rápidamente números por la pantalla. Presiona ahora el botón A, y el número que se quede en pantalla será el número de vidas con las que comenzarás.
Cuando pierdas y aparezca la opción de Continue presiona el botón A para bajar los cañones de End; vuelve a subir las torretas a la opción de Continue y aparecerá un juego de Ping Pong. Si le ganas a la máquina, ganarás coches para continuar, si pierdes... bueno, ya lo verás.

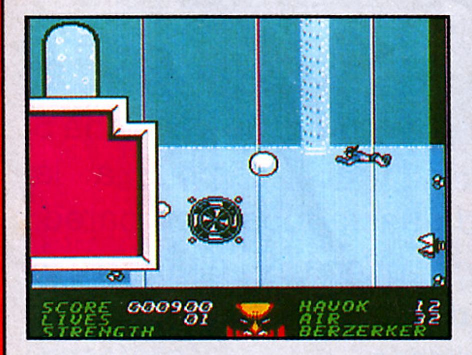
WOLVERINE

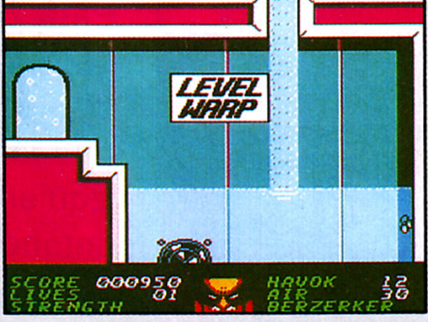
Este juego tiene escondidos "Level Warps", donde podrás adelantar escenas. Aquí te mencionamos 3:

El primero se encuentra en el level 1 "The First Trial". Ahí pasa el primer tubo gris, bájate hasta la base que indica la primer foto, presiona el control hacia arriba y así entrarás al primer Level Warp que te llevará al level 2 "Trial by Air".



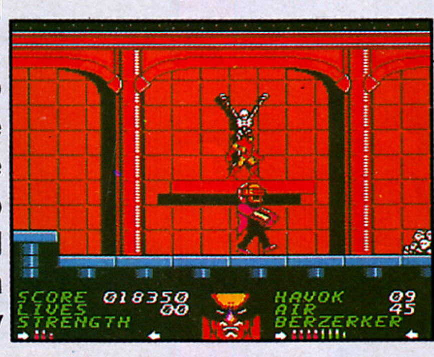


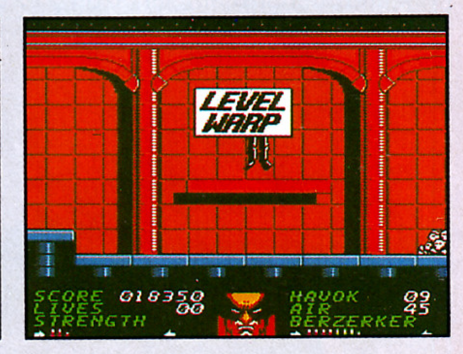




El segundo se encuentra en el level 4 "Trial by Water". Para encontrarlo sólo debes saltar atrás de la caída de agua que indica la foto y éste te llevará al level 6 "Trial by Fire".

El tercero se encuentra en el level 5 "Trial by Terror". Cuando elimines al enemigo que está sobre la base que indica la foto, posiciónate debajo del esqueleto colgado bajo la pared y presiona el control hacia arriba para llegar al level 6 "Trial by Fire".





MAGIC SWORD



Si tú prefieres comenzar el juego desde la primera escena, aquí hay unas puertas escondidas con las que te puedes saltar algunos niveles para hacer más rápido tu recorrido. En el primer piso de la torre está la primera puerta secreta; para descubrirla golpea con tu espada el lugar que indica la foto, al entrar a esta puerta serás avanzado del primero al cuarto piso.



Al principio del piso siete, ve hasta la orilla izquierda de la pantalla, brinca y golpea cuando estés en lo más alto para sacar una puerta que te lleva del séptimo al onceavo piso.



Cuando llegues al piso 14, avanza un poco y cuando veas las bases que se indican en la foto, dispara en la parte que se indica y aparecerá una puerta que te llevará del piso 14 al piso 19.



En el piso 17, no te metas a la puerta del final, sigue avanzando hacia la derecha y cuando llegues a donde ya no avanza la pantalla, golpea donde indica la foto para encontrar un pasaje del piso 17 al piso 20.



Casi a la mitad del piso 34 encontrarás un lugar donde caen grandes rocas, golpea en el lugar que indicamos para encontrar la puerta que te lleva del piso 34 al 36.

SELECCION DE PISO Y ENERGIA

Entra a la pantalla de opciones y coloca el cursor en la palabra "EXIT", ahora mantén presionados los botones L, R, Select y Start en el control 2 y luego presiona Start en el control 1 para que aparezca otra pantalla de opciones donde podrás seleccionar hasta vitalidad 9. Además podrás seleccionar el piso en el que quieres empezar, pero previamente tienes que llegar a él (si llegaste al 50 podrás seleccionar el piso que quieras).









SERVICIO ORGANIZADO DE SECRETOS

SUPER NES NES

T.M.N.T. IV
-TURTLES IN TIME-

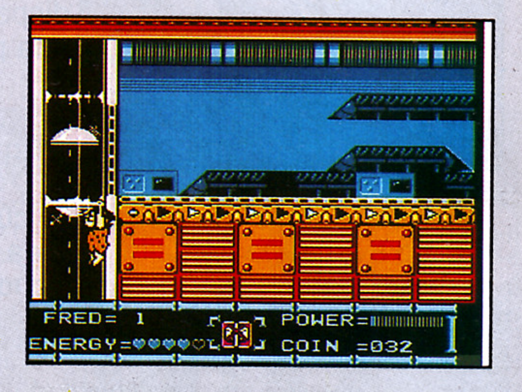
Para poder empezar con 10 vidas, al aparecer la pantalla de presentación haz la siguiente secuencia en el control 2: Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A; entonces con el control 1 entra a la pantalla de opciones y donde seleccionas tu número de vidas podrás seleccionar ahora 10 vidas.

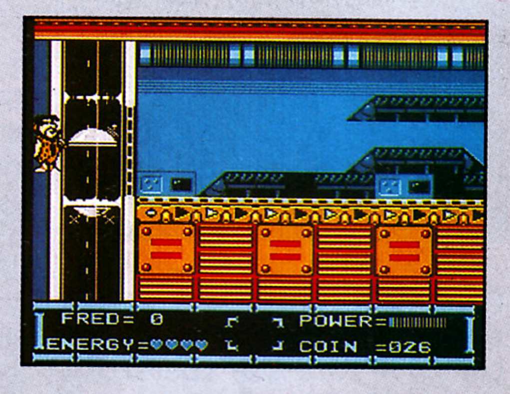


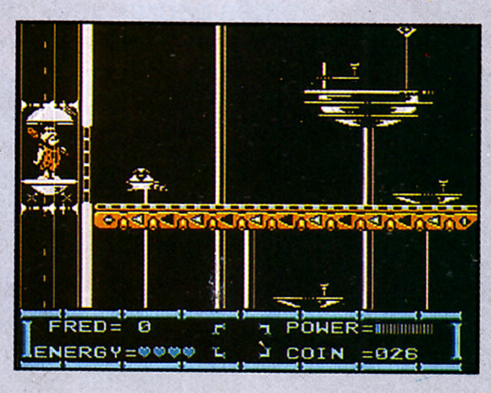


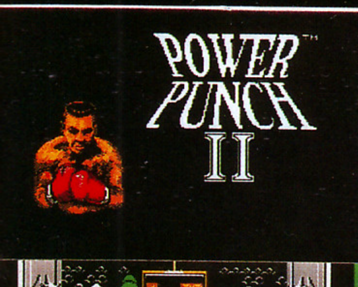
THE FLINTSTONES

Además del atajo para el último jefe que te dimos en la revista Nª 10, aquí te damos otro: al llegar al elevador que indica la primera foto, párate en la orilla y presiona abajo y "B", para que Pedro se descuelgue; ya que estés en la parte negra, haz que Pedro se voltee a la derecha y entonces comienza a brincar, te atorarás en la pared cada vez que brinques y así, después de avanzar aproximadamente 3 pantallas, llegarás al elevador que te llevará directamente al jefe.









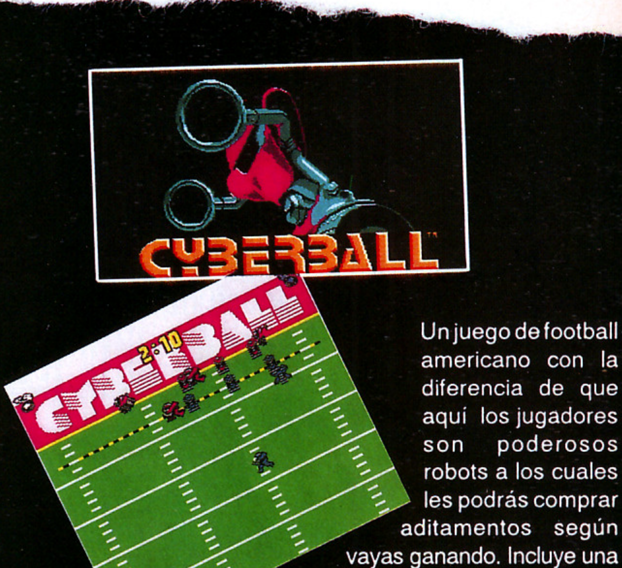
El campeón de los pesos completos ha sido secuestrado por extraterrestres para ver si es cierto que "es el mejor peleador del universo" y así enfrentarse a boxeadores de todas las galaxias de la Confederación Solar de Boxeo. Un juego tipo Punch Out para aficionados a las emociones fuertes.

Nintendo



KRUSTY'S FUN HOUSE

Una muy buena adaptación de la versión del NES al Súper NES, donde debes hacer que todos los ratones que han invadido la casa de diversiones de Krusty sean llevados a las trampas que son operadas por los Simpsons.



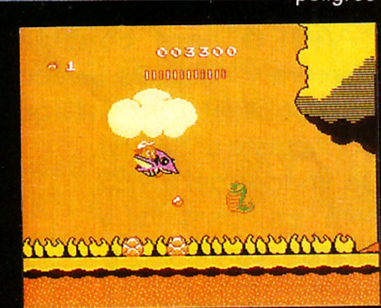
Un juego de football americano con la diferencia de que aquí los jugadores son poderosos robots a los cuales les podrás comprar aditamentos según vayas ganando. Incluye una buena cantidad de jugadas que sólo estas máquinas son capaces de realizar.



Ninja Gaiden III es un increible juego de acción en el que debes ayudar a Ryu Hayabusa a descubrir al asesino de su novia Irene Lew. Sin duda tiene de los mejores gráficos y sonidos que se han visto en Nintendo, eso sin contar la acción sin descanso.

HUDSON'S ADVENTURE ISLAND II

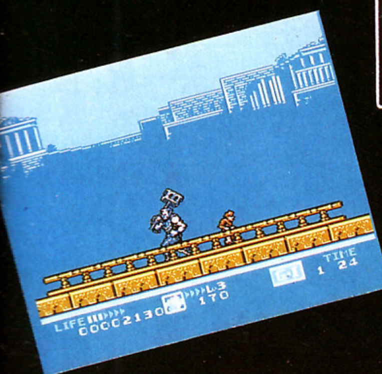
Master Higgins debe avanzar a través de 8 islas llenas de peligros y enemigos.



En esta segunda parte vuelven los ya clásicos movimientos y armas, además de que el grado de diversión ha sido aumentado... al igual que el reto.



La Organización Cobra ha empezado a mandar soldados para provocar conflictos internacionales; es tiempo de que G.I. Joe desarrolle un rápido ataque en su base "Atlantis", en una isla en medio del mar, para detener los planes de esta funesta organización.



CURSO
Nintensivo

Más que un Curso Nintensivo, en esta sección te daremos algunos consejos para que le saques mucho jugo a tu Mario Paint, ya que tu creatividad es el único límite para este cartucho revolucionario e innovador.

Sabemos que, desafortunadamente, a muchos nos da flojera leer el instructivo antes de empezar a jugar. Nintendo también lo sabe,por eso incluyó un "instructivo visual". Te recomendamos que dejes que Mario Paint te muestre para qué sirve cada uno de los comandos y cómo se usan. Para ello pon tu cartucho, prende el Súper Nintendo y deja que él solo te muestre el programa.

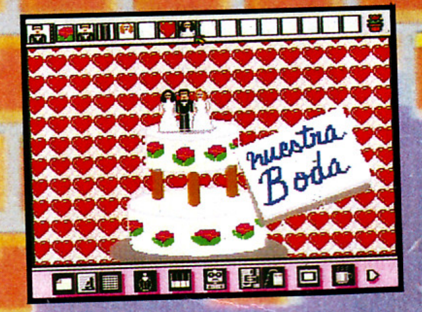
Mario Paint puede servir para muchas cosas además de divertirte. Por ejemplo, si tienes videocasetera y acostumbras grabar programas de televisión, puedes hacerle los títulos.



También puedes ponerle títulos a tus secretos, récords y mejores jugadas de tus juegos de Nintendo.



En el cumpleaños de alguien de tu familia o cuando tengas invitados en tu casa puedes hacerles un "regalo visual y auditivo" preparando un dibujo y animación felicitando, dando la bienvenida o preparando cualquier mensaje que desees.

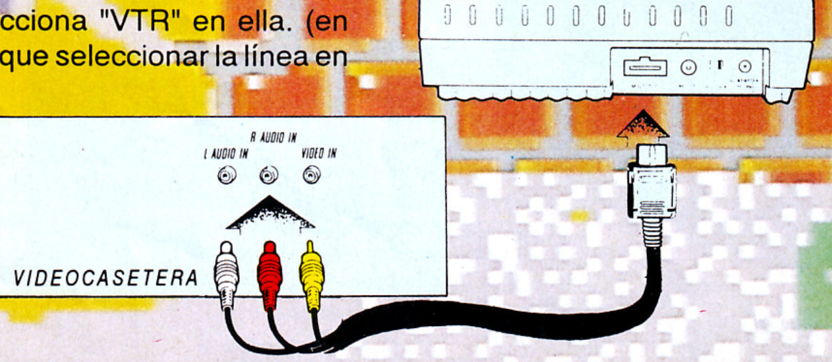


Si tienes cámara de video puedes también hacerle portadas "animadas" de bodas, XV años, días de campo, fiestas, etc. Además de ponerle música al video.

Conecta así tu Súper Nintendo a tu videocasetera o a tu cámara de video.

Para grabar con la mayor calidad utiliza los cables de AUDIO/VIDEO para conectarlos del SNES a la videocasetera y después selecciona "VTR" en ella. (en algunas videocaseteras tienes que seleccionar la línea en la que conectaste el SNES).

Ahora la imagen del SNES aparecerá en pantalla y simplemente comienza a grabar como acostumbras grabar tus programas de T.V.



MARIO PAINT

¿Quieres dibujar a Ryu lanzando un "ha-do-ken"? Bien, pues lo puedes hacer muy fácil haciendo en **stamp**, 17 cuadros especiales que después los pondrás uno a uno con el **sello** sobre el fondo que tú quieras. Una vez que lo tengas dibujado el **stamp** usa la palanca de **save** y ubícalo en un cuadro vacío para hacer tus estampas.



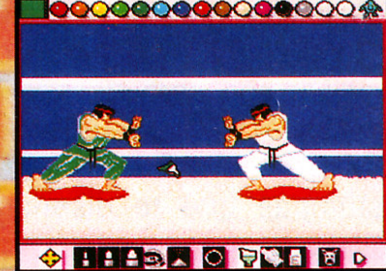
Fíjate bien en el orden y los colores que van en cada cuadrito. Fíjate también que los cuadros de su ropa van en blanco y los cuadros fuera de Ryu van con el **cuadro transparente** (o sea el cuadro de la derecha que tiene una cruz enmedio).

STAMP

REVERSA

SELLO

MANITA QUE SEÑALA



Una vez que ya lo tengas dibujado lo puedes copiar con la **manita que señala** y con el **cuadro de reversa** para tener a Ryu contra Ryu. Usando la **brocha** sobre el traje blanco puedes incluso cambiarle el traje al color que quieras.

Para darle **animación** puedes dibujar (**en 9 cuadros**) el **"ha-do-ken"** variando un poco el color y el tamaño de un cuadro al siguiente (puedes usar la **manita que agarra**, para duplicarla de un cuadro a otro). Luego pon **bomba** y **path;** cuando aparezca sobre la foto presiona el botón del mouse y márcale la dirección que seguirá el **"ha-do-ken"**. Después baja la palanca de animación y podrás ya ver a Ryu lanzándolo.

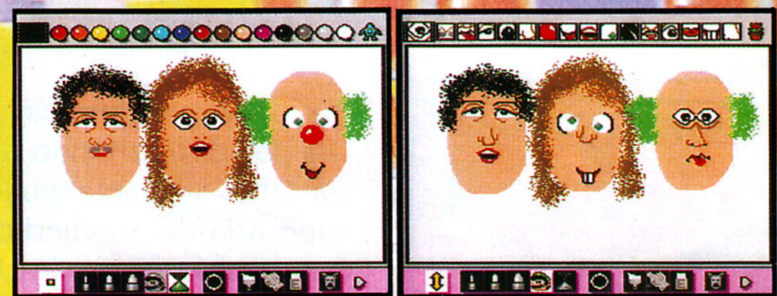


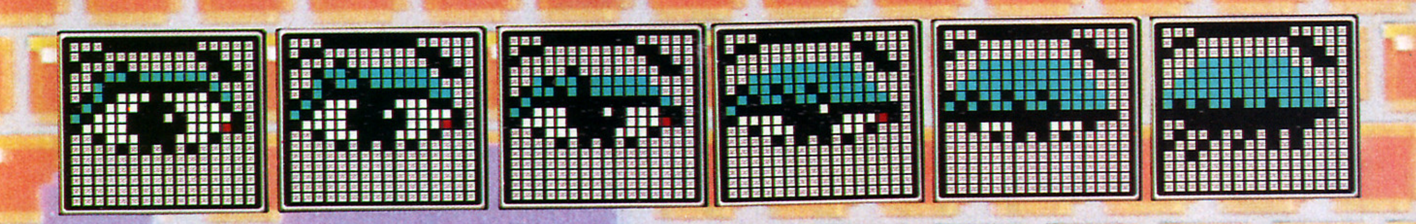
DIBUJANDO OJOS, NARICES Y BOCAS

Esta boca aparece en el Stamp de Mario Paint, aunque nosotros la modificamos para hacerla más grande. Tú también puedes hacer lo mismo con cualquiera de las estampas que te diseñamos.

Como podrás ver, aquí te ponemos ejemplos de ojos, narices y bocas con las cuales podrás crear cientos de caras muy chistosas, combinando ojos de hombre, nariz de payaso y boca de mujer u ojos femeninos con bocas bigotudas. Lo más importante es que consideres estas estampas que te dibujamos sólo como ejemplos. Analízalos y verás que será muy fácil crear tus propios ojos y bocas o hacer variaciones sobre ellos y hacer que una boca "hable" o que los ojos se abran y cierren, miren a la izquierda y luego a la derecha en animación. Para ello deberás poner **stamp** y una vez en esta pantalla pon **load** y selecciona la estampa previamente hecha y aparecerá dentro del cuadriculado; entonces podrás modificar el color o la forma de la estampa.

Aquí puedes ver unas de las muchísimas caras que tú puedes dibujar en Mario Paint cambiando los ojos, narices y bocas. Estamos seguros que tú harás unas más chistosas... cuando veas tus dibujos.





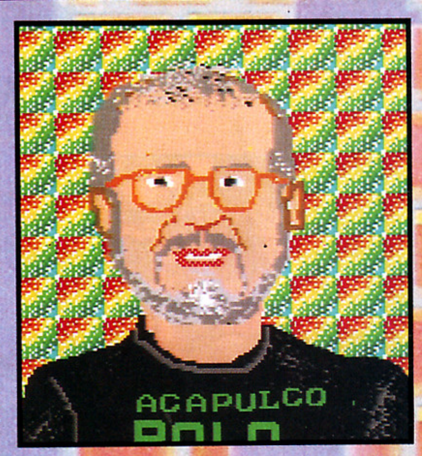


Aquí puedes ver cómo se diseñó una animación de unos ojos que se abren y se cierran. Ponlos en una cara que tú inventes y ponle animación.
¡Se ve fantástico en movimiento!

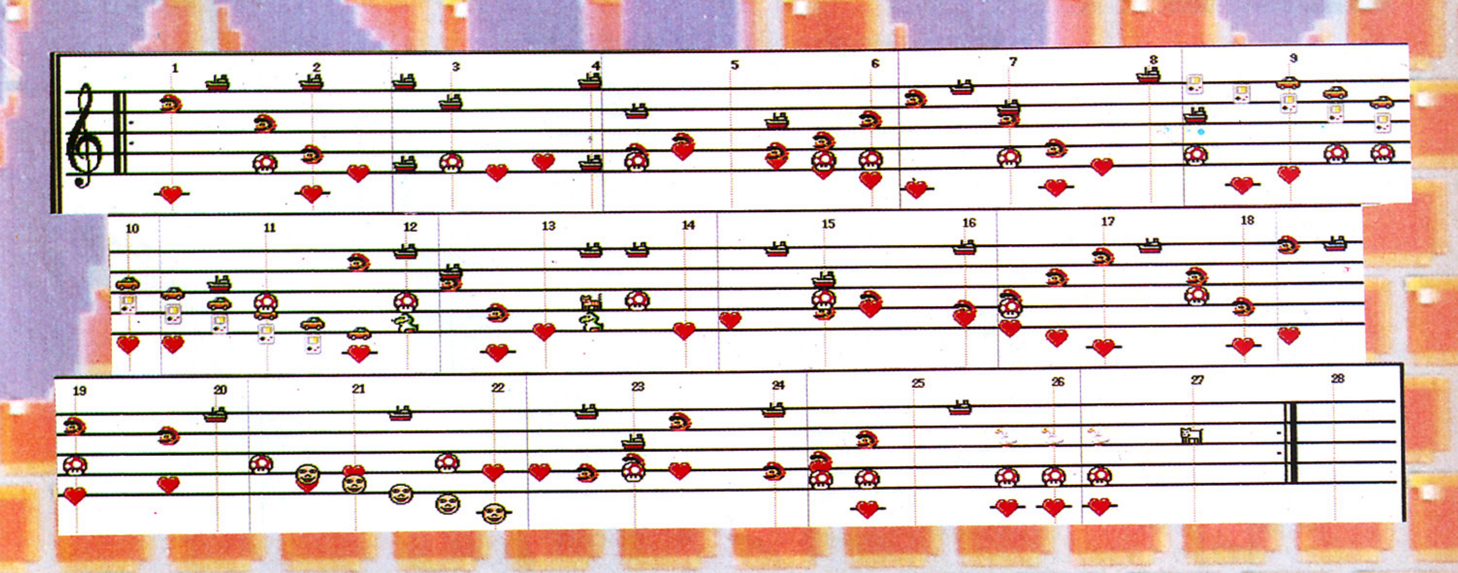




Gerardo Suárez es un talentoso músico y jinglista creador de música para comerciales de radio y televisión. El estudió en la Universidad de Berklee, en Boston, Massachusets y sin duda con su estudio, Suite Sync, es el jinglista más prolífico actualmente en México. Club Nintendo acudió a él para crear la música oficial de Club Nintendo, la cual "escribió" dentro de Mario Paint para que tú la puedas reproducir en tu cartucho.

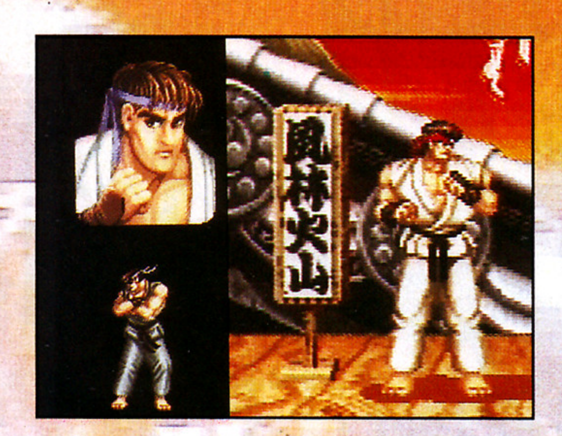


Gerardo Suárez en Mario Paint





Son 8 los peleadores principales, pero en este número sólo te hablaremos de 2.
Los términos que vamos a utilizar son distintos, ahora hablaremos de golpes y no de botones.
Te recomendamos configurar tu control siempre de la misma manera para evitar confusiones.
Es básico dominar las defensas para evitar ser eliminado fácilmente (con todo y defensa los golpes especiales te bajan un poco de energía o también te pueden agarrar).



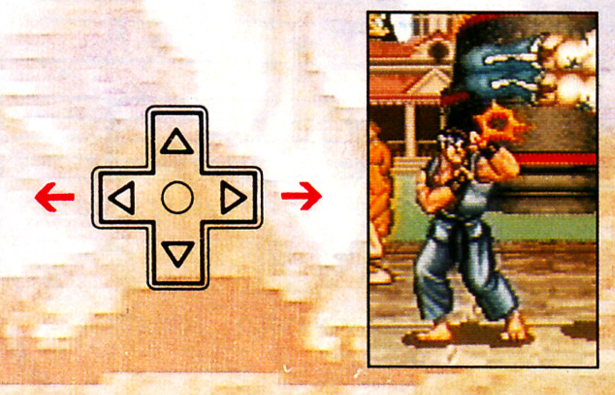
RYU
(Los movimientos que te mencionamos también los puede ejecutar Ken).

TERMINOS	
P	PATADA
G	GOLPE
D	DEBIL
M	MEDIO
F	FUERTE

DEFENSAS

Hay dos tipos de defensas:

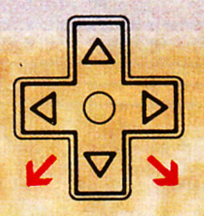
DE PIE
Mantén presionado el control hacia tu espalda.



Solamente entran ataques por abajo.

AGACHADO
Mantén presionado el control en diagonal hacia tu espalda y abajo.





Solamente entran los ataques por arriba.

PATADAS



PD DE CERCA PARADO
La utilizas para atacar abajo sin necesidad de agacharte.



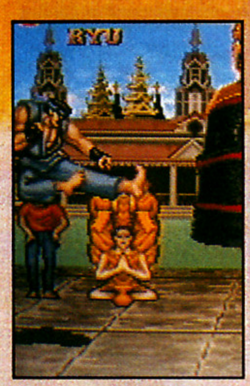
PD SALTANDO AL FRENTE
La utilizas para caer pegado al enemigo forzándolo a mantener su defensa.



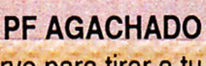
PM AGACHADO
La usas para rematar a una distancia media después de una serie de ataques.



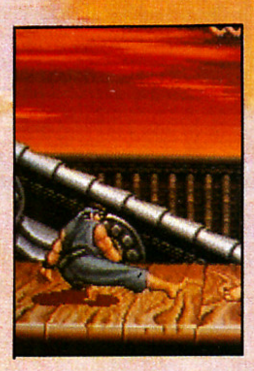
PD / PM / PF SALTANDO VERTICAL
La utilizas para defenderte por arriba (PD es la que mantiene el pie estirado más tiempo).



PM SALTANDO AL FRENTE
La usas para atacar con mayor seguridad, ya que el pie permanece más tiempo al frente.



PF AGACHADO
Sirve para tirar a tu enemigo y también puede parar algunos ataques cuando estás a cierta distancia.



PF SALTANDO AL FRENTE
Si la colocas puedes dar otro golpe seguido para bajar mucha energía.



PF DE CERCA PARADO
Si la colocas correctamente, pega dos veces.



PD / PM / PF DE LEJOS PARADO
La usas para detener al enemigo que se lanza sobre ti.

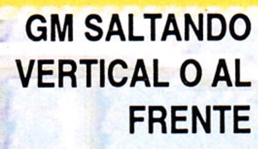


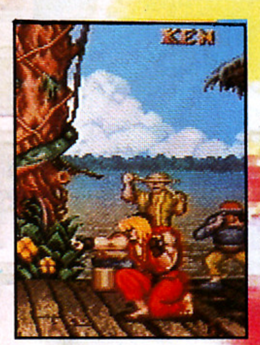


PD AGACHADO
La utilizas para rematar después de una serie de golpes; si le colocas varias seguidas al contrincante se mareará. También puedes parar ataques cuando estás a cierta distancia.

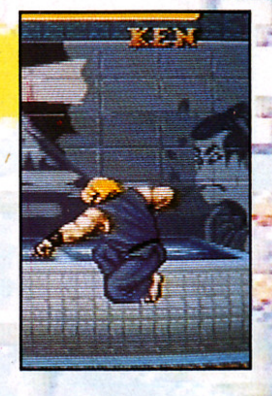


GOLPES



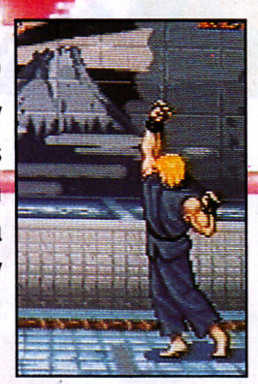


GD / GM AGACHADO
Sirve para comenzar una serie de golpes y asi presionar a tu contrincante.

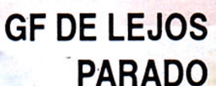


GM SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE
Lo utilizas para atacar o defenderte en el aire.

GF AGACHADO
Da un gancho muy efectivo y si lo combinas causa gran daño. También lo puedes utilizar para quitarte los ataques muy altos marcándolo a tiempo



GD DE LEJOS PARADO
Si lo utilizas rápidamente puedes parar ciertos ataques.





GD DE CERCA PARADO
Sirve para comenzar una serie de golpes y darte cuenta si atacas por arriba o por abajo.

GF DE LEJOS PARADO
Lo utilizas para mantener a tu enemigo a distancia cuando se aproxima hacia ti.



GF DE CERCA PARADO
Sirve para detener al enemigo cuando trata de pasar sobre ti. Combinado causa gran daño.



GD SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE
Con este golpe puedes mantener tu puño al frente y asi tener mayor posibilidad de contacto.



GM DE FRENTE
Sirve para colocar un buen golpe sin alejarte mucho.

GF SALTANDO VERTICAL O AL FRENTE
Lo utilizas para caerle al enemigo con puño, si entra, fácilmente podrás colocarle cualquier otro golpe.





AGARRES

Cuando estás pegado al enemigo y presionas en tu control al frente o atrás, (< ó >) y al mismo tiempo cualquiera de los golpes GF / GM / PF / PM , lo arrojarás para restarle energía.(Cuando Ken agarra con PM / PF gira junto con el enemigo).





GOLPES ESPECIALES

DRAGON PUNCH

Sigue la secuencia mostrada en forma continua y al mismo tiempo que hagas el ultimo movimiento presiona cualquier puño.



GF = ALTO
GM = MEDIANO
GD = CORTO



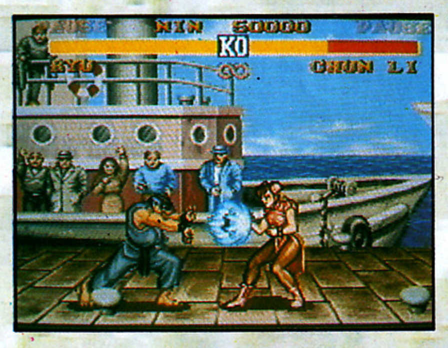


FIRE BALL

Es lo mismo que Dragon Punch pero con esta secuencia:

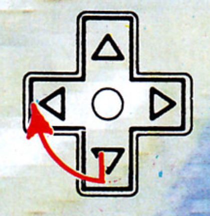


GD = LENTA
GM = MEDIA
GF = RAPIDA



HURRICANE KICK

Aquí la secuencia es hacia atrás y presionas patada en lugar de puño.



PD = CORTA
PM = MEDIANA
PF = LARGA

NOTA:Estas secuencias son cuando tú estás volteado hacia la derecha; si cambias de lado las secuencias se invierten.

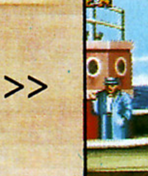
JUGADA DE EXPERTOS

Al estar tu oponente mareado o sin defensa, pégate a él y conéctale un golpe fuerte (agachado o parado) e inmediatamente que hagas contacto ejecuta la secuencia del Fire Ball o Dragon Punch, así lográs bajar mucha energía a tu oponente.







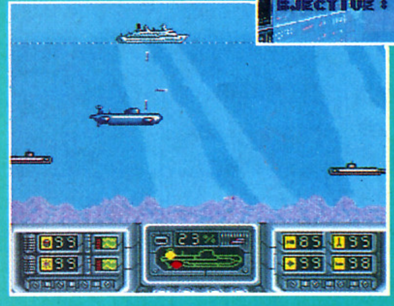




HUNT FOR THE RED OCTOBER (SNES)



El capitán Marko Ramius ha vuelto comandando el submarino nuclear más poderoso "Red October" . Su misión es la de cumplir con los objetivos fijados y regresar sano y salvo a su lugar de origen.



LETHAL WEAPON 3 (NES)

Una estupenda adaptación de la película al videojuego. Ocean ha mantenido toda la acción y la emoción del film.

TOM & JERRY (SNES)



Después de compartir las aventuras de este dúo en el NES y el Game Boy, Tom y Jerry hacen su arribo este mes al formato de 16 bits. Un juego que debes conocer.

GOAL! 2 (NES)

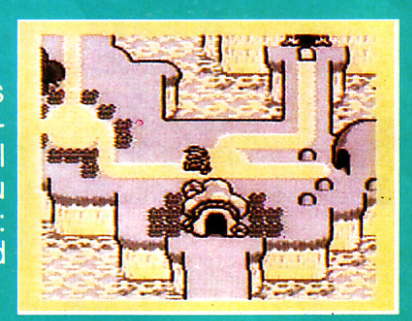
Nuevamente el deporte de las patadas hace su arribo al NES con la secuela de este popular juego. Ahora la perspectiva de la cancha ha cambiado y la acción subió de tono. Para 1 ó 2 jugadores.



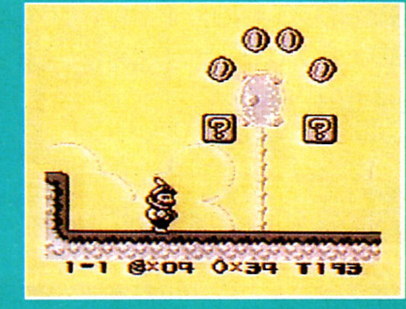
GUN FORCE (SNES)

Prepárate para invadir, tú solo o con la ayuda de un amigo, una isla controlada por terroristas. Un juego con increíble acción, gráficos y efectos de sonido; otro gran acierto de Irem.

SUPER MARIO LAND 2 (GB)



¡Al fin! Una de las secuelas más esperadas para el Game Boy hace su arribo este mes: Super Mario Land 2.



Este es el juego de más memoria para Game Boy (4 megas), con lo cual te puedes dar cuenta del gran reto que te espera. Sin duda es de lo mejor para este mes.

TERMINATOR 2 (SNES)

El futuro está en tus manos, debes controlar a un poderoso T-800 para proteger al futuro líder de la resistencia; John Connors, de un modelo de Terminator más avanzado, el T-1000.

SUPER MARIO



Para esos jugadores que gustan de competir en carreras de autos ha llegado Super Mario Kart.

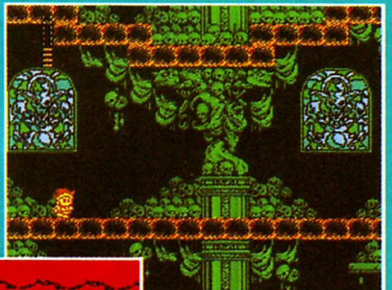
Tal vez al momento de verlo te recuerde a F-Zero, y pienses en no conocerlo más creyendo que es lo mismo, pero no, este juego está completamente mejorado. Para empezar, esta vez dos jugadores podrán concursar al mismo tiempo en una carrera, ya que la pantalla se dividirá y cada jugador podrá ir checando su posición y contrincantes, independientemente del jugador. Compite en 20 diferentes pistas, divididas en 4 categorías y 2 grados de dificultad.

ACERCATE A:

TERMINATOR 2 (GB)

Las computadoras han mandado un poderoso terminator experimental para acabar con John Connors, pero los rebeldes secuestran un T-800 y lo mandan a luchar contra el T-1000. Asume el rol del T-800 y trata de salvar a John del peligro que le acecha.

LITTLE SAMSOM (NES)



El diabólico hechicero Ta- Keed ha invadido el pacífico reino de Belland, sembrando el caos. Sólo Little Samson y sus amigos tienen el suficiente poder y habilidad para enfrentarse a tan terrible enemigo.

HOME ALONE 2 (SNES)

Una vez más vuelve el pequeño Kevin, pero también vuelven Harry y Marv, "los ladrones mojados", sólo que esta vez serán las calles de Nueva York donde se enfrentarán. ¿Podrá Kevin salir triunfador de nueva cuenta?

FELIX THE CAT (NES)

Felix y su maleta mágica deben rescatar a Kitty de manos del diabólico profesor. con más de 18 escenas y buen grado de diversión, será seguramente de tus favoritos.

LETHAL WEAPON 3 (SNES)

Para no fallar a la costumbre, Ocean presenta este mes Lethal Weapon 3, para NES y SNES. Ambas versiones contienen el mismo grado de diversión y emoción.

THE FLINTSTONES (GB)

Debido al gran éxito que tuvo la primera parte de la serie en NES, la gente de Taito nos prepara otro juego protagonizado por nuestro prehistórico amigo. El mismo modo de juego garantiza diversión.



MICKEY'S SAFARI IN LETTER LAND (NES)

Hi-Tech nos presenta otro juego de su serie educativa. Ayuda a Mickey a capturar las letras y acomodarlas en orden para formar palabras. Ideal para niños que están estudiando inglés

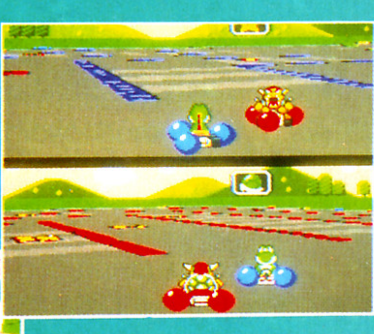
KART (SNES)

Además de esto podrás intentar hacer las vueltas más rápidas en la opción de Time Trial, ya sea tú solo o contra un compañero, y todos los récords que hagas se quedarán grabados en la memoria de este cartucho con batería, y así presumirás a tus cuates tus vueltas, aparte de enviarlos al Salón de la Fama de Club Nintendo.

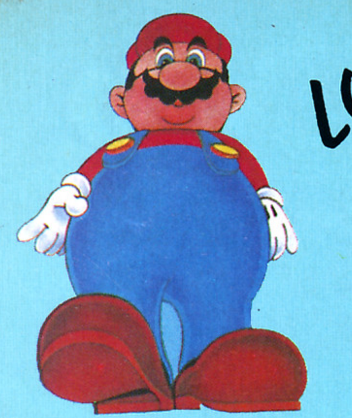
Cuando 2 jugadores realmente gustan de competir pueden entrar al “Battle Mode”, donde ambos deberán ponchar 3 globos del contrincante usando las clásicas armas de los juegos de la serie de los Marios.

Este mes llégale a Mario Kart y comprobarás que es un juego muy completo y, sobre todo, divertido.



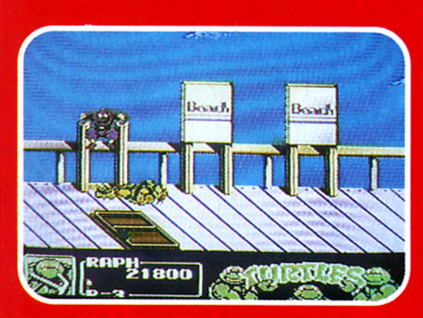






Los GRANDES de Nintendo®

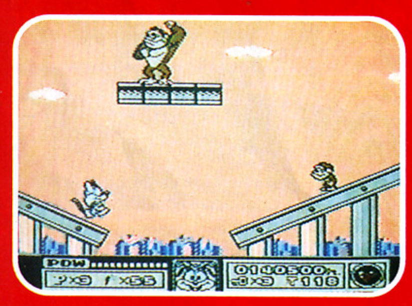
FAVORITOS



1.-T.M.N.T. III



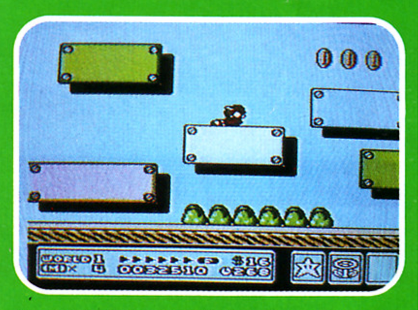
2.-MEGA MAN 4



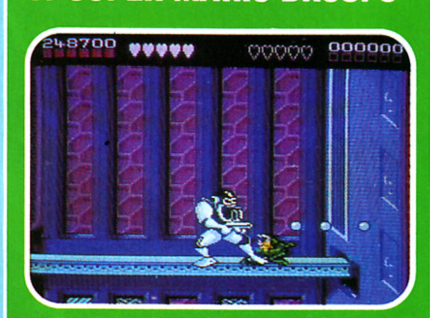
3.-TINY TOON ADVENTURES

4.-THE JETSONS
5.-DARKWING DUCK
6.-GOAL! 2
7.-BATMAN RETURN OF THE JOKER
8.-YOSHI
9.-BART VS. THE WORLD
10.-NINJA GAIDEN III

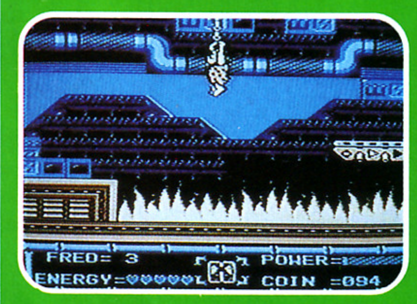
CLASICOS



1.-SUPER MARIO BROS. 3



2.-BATTLETOADS



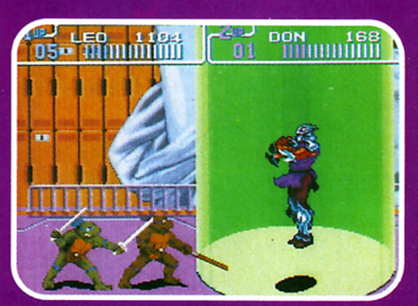
3.-THE FLINTSTONES

4.-SUPER MARIO BROS. 2
5.-RESCUE RANGERS
6.-BUGS BUNNY BIRTHDAY B.
7.-PUNCH OUT!!
8.-BATMAN
9.-GOAL!
10.-MEGA MAN 3

SUPER NES



1.-STREET FIGHTER II



2.-T. M. N. T. IV



3.-SUPER MARIO KART

4.-MARIO PAINT
5.-BART´S NIGHTMARE
6.-CONTRA III
7.-ZELDA -A LINK TO THE PAST-
8.-SUPER ADVENTURE ISLAND
9.-SUPER CASTLEVANIA IV
10.-BATTLE CLASH



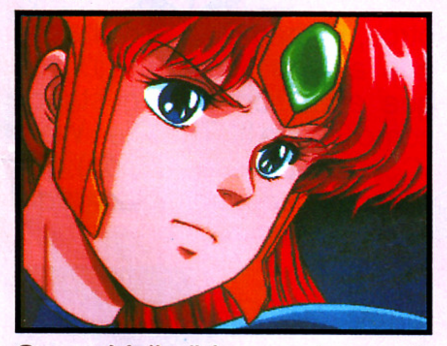
La bola de cristal

Este mes la Bola de Cristal estuvo muy activa, veamos lo que se proyectó en ella.

SUPER VALIS IV

Atlus, junto con Renovation, se preparan a lanzar al mercado Super Valis IV (un juego programado por una compañía japonesa llamada Telenet).

Super Valis IV trata acerca de un planeta llamado Giya, que ha sido sometido por el emperador Gallagher, quien buscando expandir sus dominios ataca Vecanty y manda ejecutar a la reina Valna, quedando así Yuko (la antigua guerrera Valis) como reina. Todos creían el reino perdido cuando Lena Brande, una joven rebelde, se ofrece para convertirse en la nueva guerrera Valis.



Super Valis IV es un juego de acción "de lado" que se desarrolla a lo largo de 7 escenas; en cada una encontrarás magias y objetos que te ayudarán.

La acción aquí es tipo "Ninja Gaiden III", aunque con sus respectivas diferencias; la música y los gráficos son buenos, así como la acción. Un juego digno de esperarse, conocerse y ¡por supuesto! jugarse.



KONAMI: Más para NES

Dentro de poco veremos 2 excelentes títulos de Konami para el NES.

Batman Returns: Ciudad Gótica necesita otra vez los servicios del caballero de la noche: Batman.

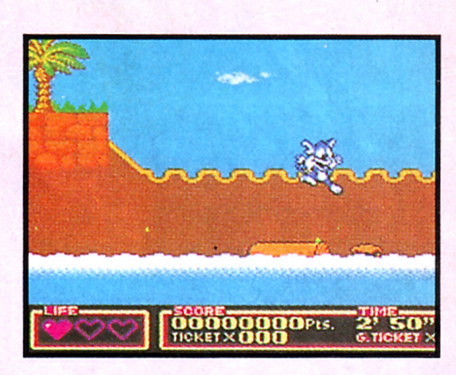
Después de haber derrotado al Jocker, ahora el encapuchado debe enfrentarse a otro de sus más peligrosos enemigos: El Pingüino.

Konami promete que este juego será un éxito, ya que ha puesto a un gran equipo de creativos y diseñadores gráficos a trabajar en esto.



TINY TOON ADVENTURES 2

Creemos que la primera parte de este juego es uno de los más conocidos y mejores en lo que a gráficos y movilidad se refiere; pues bien, Tiny Toon Adventure 2 viene con todos estos aspectos mejorados, pues en vez de ser 3 personajes a escoger serán 5, todos con distintas habilidades y movimientos. En esta ocasión nuestros amigos se han perdido en un parque de diversiones de Locolandia y deben encontrar el camino de regreso a casa a lo largo de 6 escenas donde, a pesar de estar lejos de la ciudad, no quiere decir que sus más acérrimos enemigos no estén cerca.

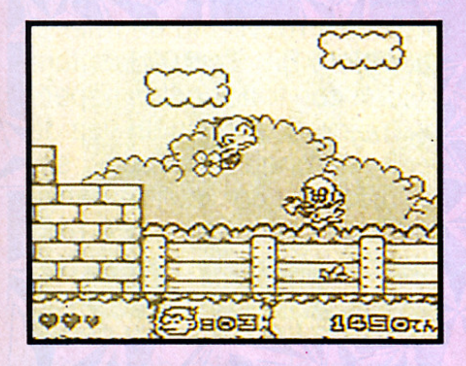


BONK'S ADVENTURE (GB)

Hudson Soft está trabajando en la introducción a Nintendo de un famoso héroe, oficial de otra compañía de juegos de 16 bits; aunque todo esto quedaría "en familia", ya que Hudson Soft es la compañía que más juegos produce para este sistema con un promedio de 80 a 90% de los juegos que son hechos al año en Japón.

Bonk es un pequeño cavernícola de quien realmente podemos decir que es un "cabeza dura",

ya que no habiendo otro tipo de armas en la era prehistórica debe usar su cabeza para atacar a sus enemigos, y sí que ha vencido dinosaurios de gran tamaño. La introducción de este personaje nos da gusto a los jugadores de Nintendo, aunque también nos parece extraño, ¡imagínate! ¿qué pensarías si vieras Super Mario Bros. 4 o Super Mario World en algún otro sistema de 16 bits que no sea el SNES?

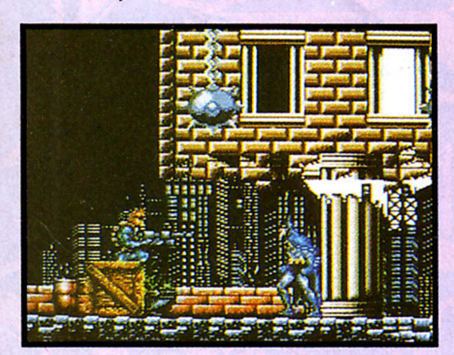


BATMAN: REVENGE OF THE JOKER

Malas noticias.

Si tú eres un fan de Batman: Return of the Joker y estabas esperando la adaptación de este juego para SNES, ésta es una mala noticia; Sunsoft está considerando muy seriamente el cancelar este proyecto en sus planes futuros.

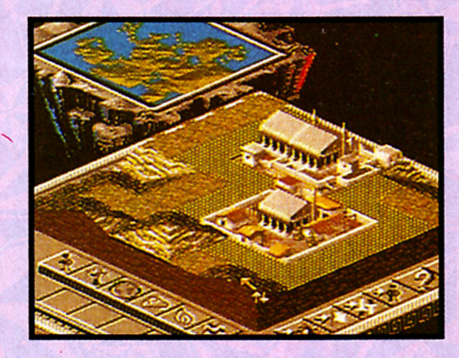
Nuestros contactos en Sunsoft nos informaron que es muy probable que este juego no salga (aunque todavía quedan posibilidades).



¡MAS PARA EL MOUSE!

Estamos seguros que todos aquellos que son propietarios del Mario Paint y Mouse, no han extrañado que haya más cartuchos en los que se pueda usar el Mouse, ya que Mario Paint es un cartucho que llena todas las "necesidades" de uso de esta herramienta del SNES.

Pero para aprovechar aún más el uso del Mouse, algunas compañías han decidido poner opción de uso del Mouse en sus juegos. Un claro ejemplo de esto es el juego Populous II, que al parecer va a salir bajo producción de Electronics Arts, Imagineer y Bullfrog.



Al igual que en la primera parte, aquí también deberás crear tierras para que todos los habitantes vivan en paz, pero esta vez debes luchar contra dioses que causarán todo tipo de daño mediante fenómenos naturales que tú debes combatir.

Se tiene pensado en utilizar 10 megas de memoria para este juego. Deberás estar pendiente pues seguiremos informando si ocurren cambios.

También se rumora que otro título que puede emplear el Mouse es "Sim Ant" de Maxis (los creadores de Sim City y Sim Earth), donde debes organizar una colonia de hormigas para que vivan en armonía. Como te podrás dar cuenta, los juegos R.P.G. y los de estrategia serán de los más beneficiados con el Mouse, pero no te desanimes si a ti no te gustan este tipo de juegos, ya sabes que hay gente creativa en todas la compañías de videojuegos.

NOTICIAS DE JAPON

Quizá para muchos no sea novedad el saber qué tipo de juegos son los que más les gustan a los japoneses, pero si tú no lo sabes déjanos decirte que los juegos R.P.G. siempre han sido los favoritos de los videojugadores de ese país, tanto así que el juego que desbancó a Street Fighter II del primer sitio de popularidad en esa lejana nación fue un R.P.G. ¡¡de fútbol!! de la compañía Tecmo, y esto ocurrió a sólo 2 meses de que Street Fighter II llegara al primer lugar. (y decimos "sólo 2 meses" porque tú coincidirás con nosotros que Street Fighter II es un juego que estará en el gusto del público americano por mucho tiempo).



Este es el juego que desbancó a Street Fighter II del gusto del público japonés, si llega a América seguramente se conocerá como "Tecmo Cup Soccer III".

Probablemente a muchos les parezca ridículo que este juego R.P.G. (y de fútbol), así como otros, tengan más aficionados que algunos tipos de juegos que aquí son muy gustados como Contra III: The Alien Wars (Contra Spirits en Japón) que casi pasó desapercibido y aquí es un éxito.



Dragon Quest V: Sólo Street Fighter II fue más esperado en lo que va de 1992.

¡FLASH DE ULTIMA HORA!

Hiroshi Yamauchi, presidente de Nintendo Co. Ltd., realizó 2 importantes anuncios en el Shoshinkai Software Show en Tokio, Japón.

El primero es el del lanzamiento del chip "Super effects" o "Super FX chip", un chip creado con la tecnología RISC, que hace posible la creación de efectos reales en 3D, como textura de los mapas, volumen de gráficos, con lo cual ya no parecerán simples dibujos. Gracias a que este chip es un poderoso Co-procesador matemático podrás dar volumen a los gráficos ¡imagínate! si es sorprendente lo que ahora hace el SNES, cuando salga este chip no creerás lo que verás.

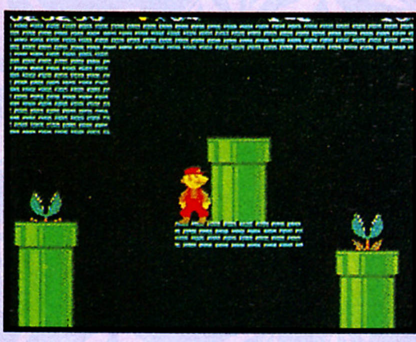
El segundo anuncio es acerca de CD de SNES, al que se ha decidido acoplar un poderoso procesador multifunciones de 32 bits, dando así un gran paso adelante en lo que a tecnología en videojuegos se refiere y superando de paso a los demás CD para videojuegos del mercado. Ahora imagina los dos procesadores trabajando al mismo tiempo (SNES=16 bits + SNES CD 36 bits). No cabe duda que hablando en presente y a futuro, Nintendo siempre es lo mejor. En el pròximo número te daremos más información sobre estas interesantes noticias.

"SUPER MARIO BROS. U.S.A."

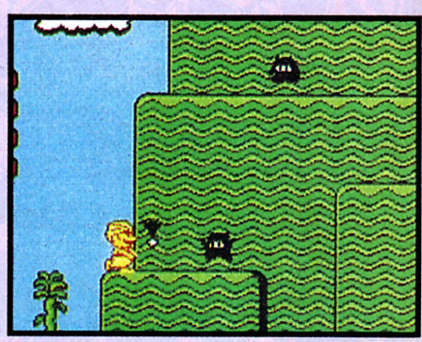
En Japón esta a punto de salir la versión que nosotros conocemos como Super Mario Bros. 2; esto es porque en Japón la historia de Super Mario Bros. es diferente. Originalmente el juego que noso-



tros conocemos como Mario Bros. 2, allá es llamado Doki Doki Panic, sólo fueron agregados los personajes de Mario Bros. y... listo, super Mario Bros. 2 al instante.



Este es el "verdadero Super Mario Bros. 2 en Japón, una versión parecida a la primera pero más difícil.



Doki Doki Panic es un juego donde el héroe es un pequeño árabe que lucha por rescatar a los habitantes de su pueblo que han sido secuestrados. Tal vez parezca igual que Mario 2, pero la incursión de los 4 personajes cambió todo el chiste del juego.



LOS GRANDES de GAME BOY



1.-SUPERMARIOLAND II
Este nuevo juego se ha apoderado rápido del primer lugar. No cabe duda de su calidad en gráficos y sonidos.



2.-KIRBY'S DREAMLAND
Kirbys se mantiene dentro de la lista de popularidad por una razón: es divertido y emocionante.



3.-SUPERMARIOLAND
Después de casi un año de permanencia en el gusto de los videoju-gadores, este juego cede terreno, pero no desaparece.

4.-THE JETSONS
5.-T.M.N.T. II
6.-BART´S ESCAPE FROM CAMP DEADLY
7.-TINY TOON
8.-MEGA MAN II
9.-BATMAN RETURN OF THE JOKER
10.-YOSHI



MORTAL KOMBAT

¿Saldrá el exitoso "Mortal Kombat" en el Super NES?
MAURICIO BUCCETI
Belgrano, Argentina

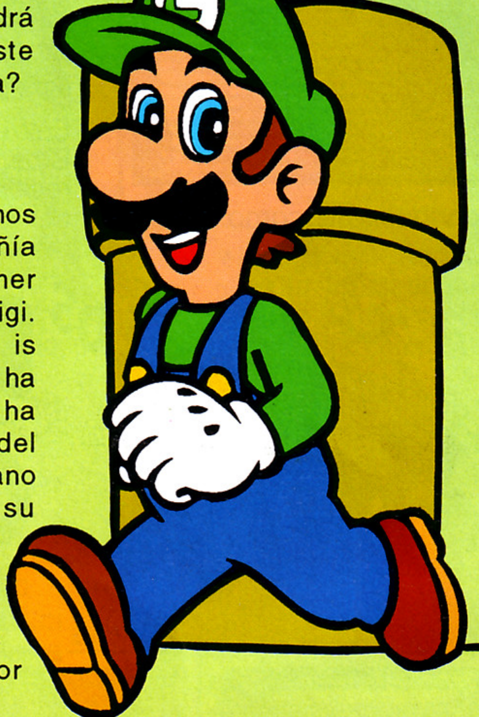
Tenemos el honor de responderte que si. Acclaim trae directamente desde las "maquinitas" este espectacular juego.
A los que no lo ubican les contamos que es un juego al estilo de "Street Fighter II", pero con imágenes digitalizadas; en él podrás seleccionar en 1 ó 2 players (versus) a cualquiera de los 7 personajes (Sub-Zero, Scorpion, Lu-Kang, Sonya, Johnny Cage, Kano ó Raiden), además te contamos que este juego está siendo programado con 16 megas, ¿Acaso Mortal Kombat desplazará al popular Street Fighter II de su liderazgo en el Super NES?, no lo sabemos, sólo el tiempo lo dirá.

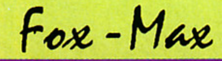
Fox

LUIGI

Me he fijado que en todas las aventuras de Mario, Luigi ocupa un segundo lugar, quedando limitado sólamente a jugar como player 2. ¿Saldrá algún juego con este personaje como protagonista?
RICARDO LEYTON
Bogotá, Colombia

Para tu alegría, te informamos que muy pronto la compañía Mindscape lanzará el primer juego protagonizado por Luigi. Este se llamará "Mario is Missing" en el cual Bowser ha secuestrado a Mario y lo ha ocultado en algún lugar del mundo, por lo cual su hermano Luigi deberá salir en su búsqueda. Este juego se destaca por ser diferente dentro de la serie de Mario y además por ser el primero que no es producido por Nintendo.





ADAPTACION

He visto en Super Famicom un juego llamado "RANMA 1/2" y he tratado de conseguirlo para el sistema Super NES, pero no lo he encontrado en ninguna parte. ¿Es que no tiene una versión para este sistema?
ARTURO SALGADO
Caracas, Venezuela

Por supuesto que sí, sólo que en ninguna parte lo encontrarás como "RANMA 1/2" ya que la adaptación para Super NES, se llama "Street Combat" el cual es una copia casi exacta de éste. Las únicas modificaciones las sufrieron los personajes, escenarios y sonidos, pero, en sí, es el mismo juego. Para aquellos amigos que no lo conozcan, les diremos que es un juego tipo Street Fighter II, sólo que con una menor cantidad de gráficos y sonido.

Fox - Max

BATMAN RETURNS

¿Este juego es oficial para el NES o es "trucho"?
FRANCISCO CERON
Santiago, Chile

El juego que tu nombras es fabricado por Konami, por lo tanto es legitimo para usar en tu NES, Batman returns cuenta con 6 emocionantes niveles que sin duda te dejarán satisfecho. Le contamos a todos nuestros lectores que Batman Returns también llega a tu Super NES con excelentes gráficos y programado con 8 megas.

Fox

BART'S NIGHTMARE

¿Cómo puedo recobrar la hoja de la tarea en el mundo infeccioso?
ROMINA GIACCO
Bs.As., Argentina

Primero que nada, debes destruir a todos los gérmenes que puedas con el inflador hasta que aparezca un extraño sujeto con sombrero. Este individuo se muestra en ambos lados de la pantalla y delata su aproximación cuando se escuchan las palabras "Hi, There!". Tócalo seis veces y podrás recuperar esta preciada hoja.

Fox - Max

JOYSTICK

¿Cuándo saldrá el "Competition Joystick" de Capcom?
ENRIQUE ACEVEDO
Arica, Chile

Primero que nada tenemos que aclararte que el verdadero nombre de esta nueva creación de Capcom es "Capcom Fighter Power Stick" y no como lo habíamos nombrado en la revista número 7. Te contamos además que este Joystick ya está a la venta en U.S.A. y muy pronto llegará a nuestro país.

Fox

FINAL FIGHT

He visto que en el juego "Final Fight" de Arcade aparece un personaje que no sale en la versión de Super NES, ¿A qué se debe ésto?¿Cómo se llama éste personaje?
RICARDO ROQUER
Santiago, Chile

El personaje al que te refieres se llama Guy; como los primeros juegos que Capcom hizo para el Super NES, tal vez por esta razón no fue hecho con un número de megas suficientes para igualar a la versión de Arcade; un ejemplo es Street Fighter II que tuvo que ser programado con 16 megas para alcanzar una calidad muy similar al de las "maquinitas", por esta razón el personaje Guy no fue incluido. Otra consecuencia de esto es la falta de 2 players simultáneos, pero sin duda todos los fanáticos del "Final Fight" original quedarán satisfechos con la segunda parte... ¡Si! Capcom ya está programado "Final Fight II" (Super NES) que tiene la opción de 2 players simultáneos.

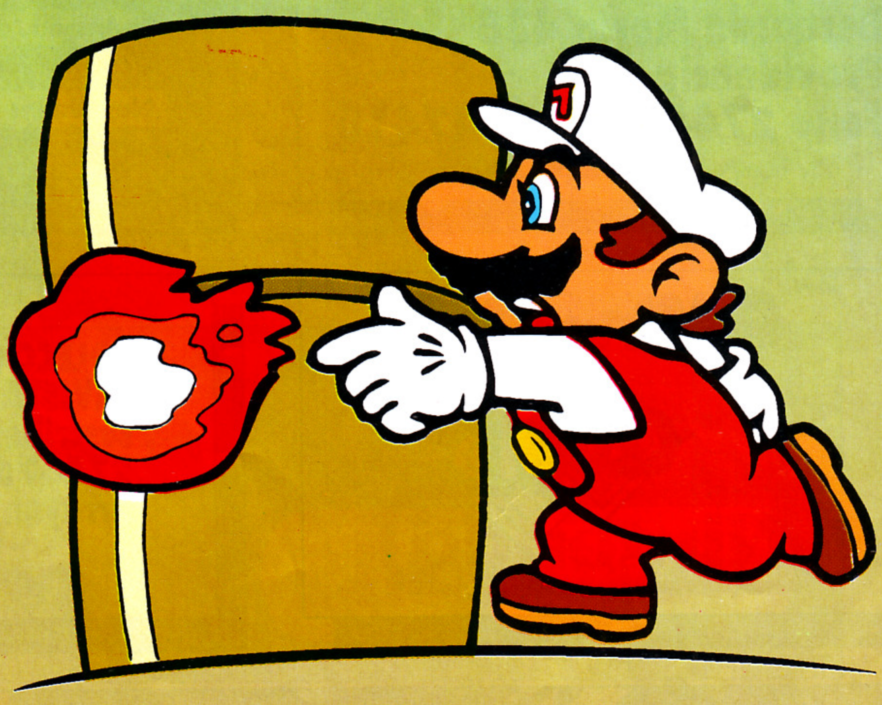
Fox

SUPER MARIO BROS.

¿Cómo puedo hacer que Mario dispare fuego siendo pequeño?
EZEQUIEL LOPEZ
Cap. Fed, Argentina

Para lograr este genial truco, haz lo siguiente: En cualquiera de las escenas donde aparece Bowser, pasa por debajo de él como Super Mario (Mario grande); entonces acércate a la llave sin tomarla y cuando Bowser se aproxime salta y trata de caer sobre él y la llave al mismo tiempo. Si lo haces correctamente, al pasar a la siguiente escena, te saldrá un hongo aunque estés grande, tómalo y te reducirá de tamaño. Después, cuando tomes una flor, podrás disparar aunque seas pequeño.

Max



MANIAC MANSION

¿Podrían decirme de qué se trata este juego?
MICHAEL URRUTIA
Santiago, Chile

Estamos preparando un Curso Nintensivo de este juego, el cual publicaremos en las próximas ediciones.
Podemos contarte que este juego está basado en la película de George Lucas, del mismo nombre. Tu objetivo es ayudar a Dave a rescatar a su novia Sandy de las manos del Dr. Fred, un científico loco que pretende usar a Sandy como conejillo de indias para sus experimentos. Para lograrlo deberás recorrer toda la mansión, incluyendo el jardín y el garage, hasta encontrar el laboratorio secreto. Pero esto no será fácil, ya que corres el riesgo de ser atrapado por el "Loco Ed" y "Edina". Más detalles en el Curso Nintensivo. Mantente atento.

Max

STAR FOX

¿Cómo elimino al jefe de la etapa de Asteroides en el nivel 3?
MAURICIO CORDOVES
W.O.N 3, Uruguay

La precaución que debes tomar al enfrentarte a este jefe es no dispararle cuando sus aspas estén en movimiento, ya que tus rayos rebotarán dirigiéndose hacia tí, quitándote energía. Cuando sus aspas se detengan, aplica turbo y dispara bombas nova. Preocupate de destruir los misiles que te lanza. Cuando lance su rayo tractor, ubícate en el extremo derecho para que te siga en esa dirección. Cuando esté muy cerca de tí, muévete rápidamente hacia el lado izquierdo y presiona turbo para pasar por detrás de él. Si aún con este truco el rayo tractor te atrapa, no te deseperes. Presiona rápidamente los botones "L" y "R" hasta que logres liberarte. Repítelo hasta que logres derrotar al jefe.

Max

BART

¿Existe alguna forma de elegir escena?
JONATHAN PLASENCIA
Caracas, Venezuela

Lamentamos informarles que este truco no existe; y si existe, nadie lo ha descubierto aún.
Sin embargo, tenemos otros tips que si te ayudarán.
En la escena 3, si escoges en los inventarios el imán y lo usas luego en el juego de ruleta, podras influir en los resultados para sacar las vidas más rápido.
Para sacar los objetos que estan dentro de las vitrinas de la cuarta escena,deberás dar 4 saltos sobre ellas. En la escena 5, para encontrar el último Power Rod en la planta nuclear, pregúntale a Maggie, tal vez te de una pista.
Aquí tienes las claves para las puertas:
Piso 1=14 Piso 2=32 Piso 3=11
Piso 4=41 piso 5=21.

Fox

THE LEYEND OF MYSTICAL NINJA

¿Cómo elimino a los jefes de "Worlock Zone VI"?, ya que les disparo y no sucede nada.
SUPER N.E.S. MAN
Antofagasta, Chile.

Todo lo que debes hacer es esquivar la bola de fuego que hacen rebotar, agachándote y moviéndote hacia el lado contrario. Luego debes dispararle constantemente a la cabeza de uno de ellos. Cuando lo elimines,ubícate en el costado izquierdo y comienza a disparar antes que de que se forme la cabeza central. Cuando se haya retirado por segunda vez, dirígete rápidamente hacia el extremo derecho y sigue disparándole para mantenerlo alejado y eliminarlo.
Tu nos comentabas que no querías dar nombre por miedo a que tus amigos se burlaran por escribirnos, debido a tu edad (15). Queremos contarte que nosotros, el equipo de club nintendo, tenemos el doble de tu edad y somos los máximos fanáticos de Nintendo. Esto que parece ridículo, no lo es tanto, ya que los fanaticos de Nintendo van desde 0 a 99 años. !Ja! !Ja!.

Max

Y NO OLVIDES ENVIAR TUS PREGUNTAS, SUGERENCIAS Y TRUCOS PARA LA REVISTA A:
EDITORIAL ANDINA
AV. EL GOLF # 243
SANTIAGO CHILE



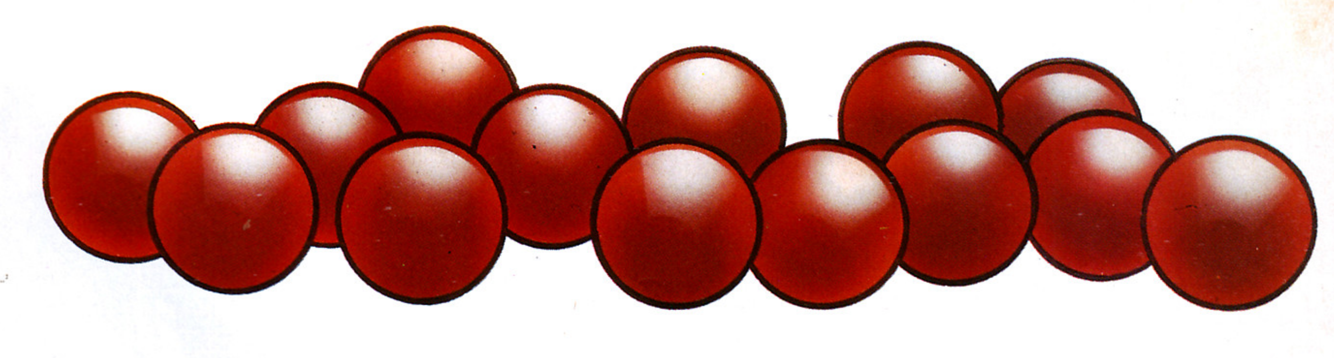


COMERLAS DESPA

Nestlé

Quik® BOLITAS DE CHOCOLATE





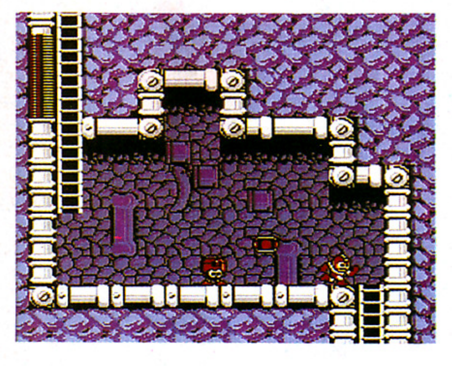
...CIO... IMPOSIBLE!

CURSO Nintensivo

Mayor posibilidad tendrás de terminar este juego si acumulas varios tanques de energía.

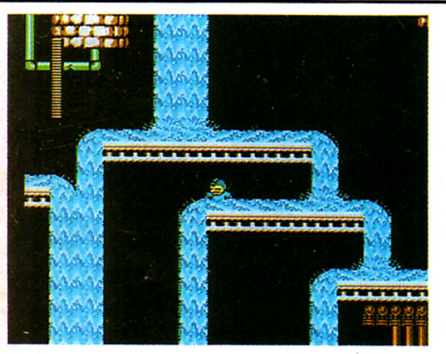
Movimientos

A	Salto (mientras más lo dejes presionado, más alto saltará).
B	Disparo (Si lo dejas presionado carga el poder de Mega Buster y lo dispara al soltarlo).
START	Aparece el menú de armas.
↓ A	Barrida



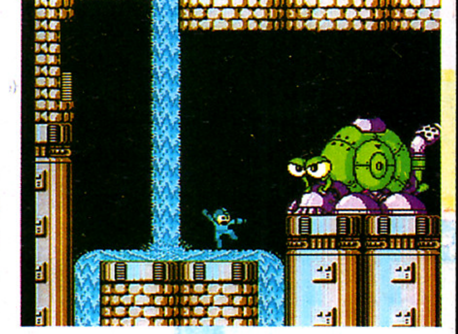
Cuando continúas un juego te respeta los tanques de energía que hayas tomado.
Al encontrarte con Fliptop acércate y aléjate para que si te da energía de arma puedas tomarla con la que necesites.

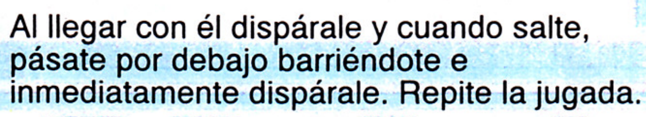
TOAD MAN



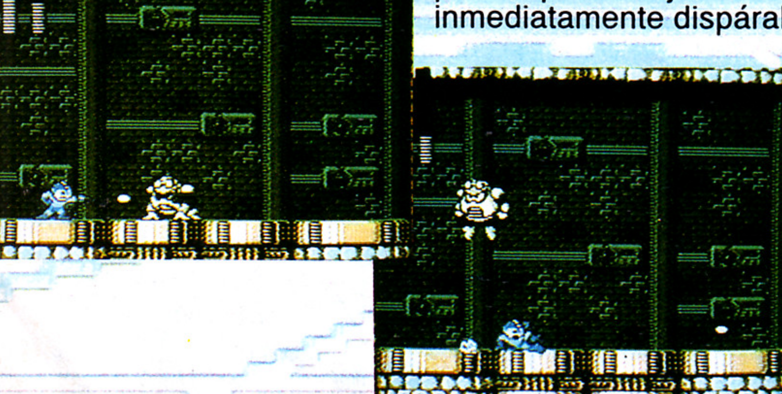
Con la primer vida encontrarás energía en donde indica la flecha.

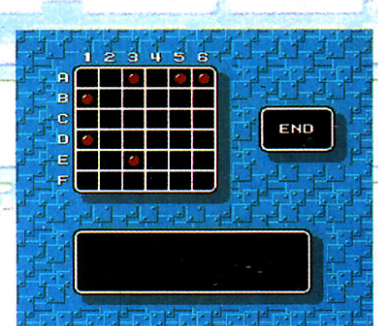
A los caracoles dispárales con Mega Buster cuando abran los ojos.





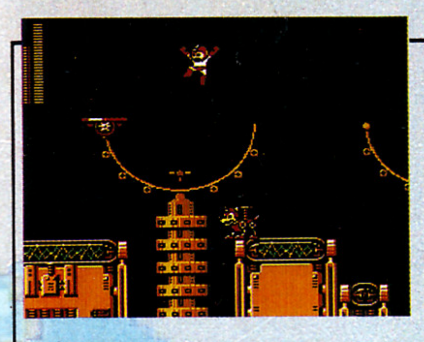
Al llegar con él dispárale y cuando salte, pásate por debajo barriéndote e inmediatamente dispárale. Repite la jugada.

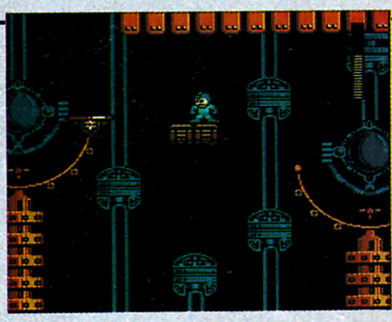




MEGA MAN 4

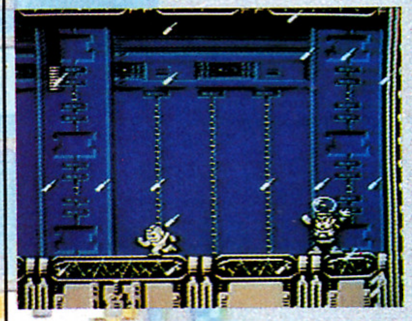
BRIGHT MAN



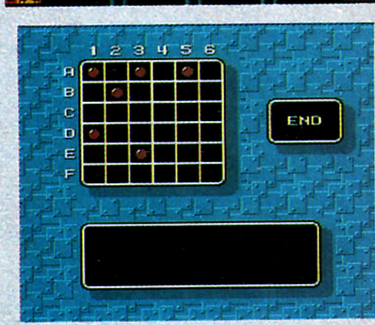


Al regresar salta con ayuda de Rush Coil.

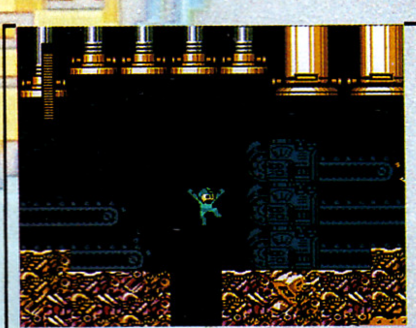
Pasa las primeras 5 bases sin pararte; al llegar a la plataforma fija deja que pasen las balas.



Al entrar dispara con el arma de Toad Man sin parar y manténte lejos de él.

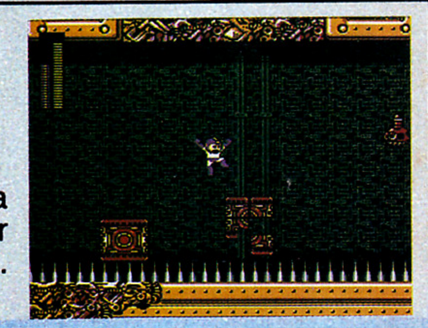


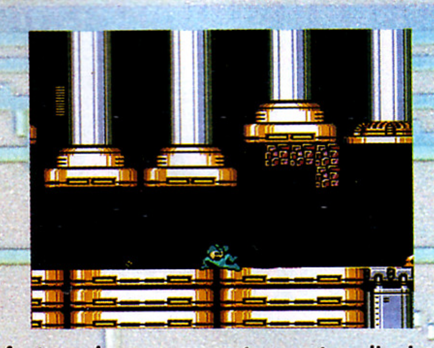
DUST MAN



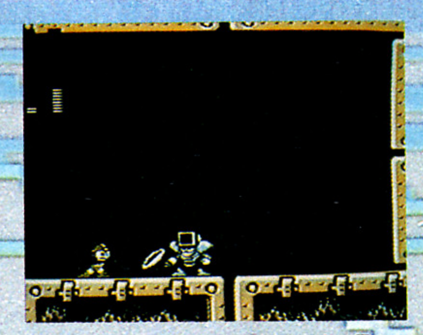
Colócate en la orilla y dispara. Después de eliminar al enemigo, salta.

Utiliza el arma de Bright Man para congelar a los enemigos y pasar fácilmente.

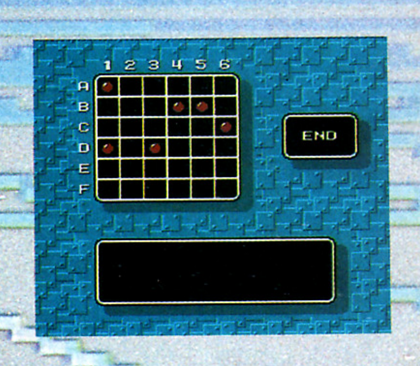




Antes de pasar esta parte elimina todos los bloques que te estorben.



Dispárale con el arma de Ring Man y cuando te dispare salta alto sin moverte.



CONTINUA EN LA PROXIMA EDICION...

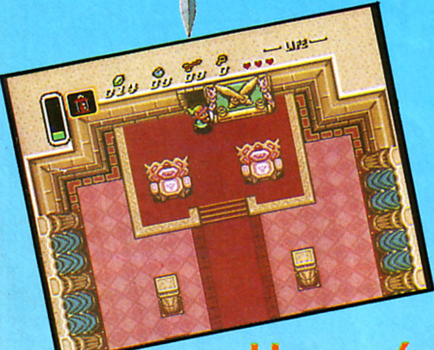
¡PRONTO!
MAS SECRETOS PARA TI





APRENDE TODO SOBRE ESTE JUEGO CONOCIDO COMO EL MEJOR DE LOS INTERACTIVOS.







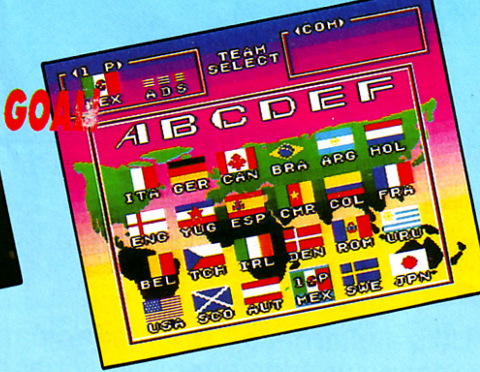
CONSEJOS Y ESTRATEGIAS PARA CORRER COMO LOS EXPERTOS

Hay más información SuperNESesaria que no puedes dejar de conocer.

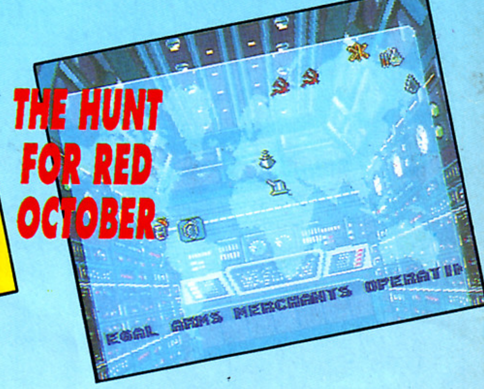
SUPER STAR WAR



GOAL



THE HUNT FOR RED OCTOBER



MARIO PAINT

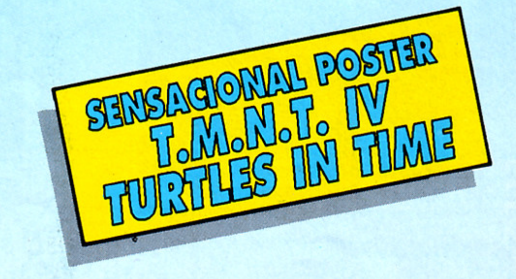
Aprende a dibujar a los personajes de Street Fighter

STREET FIGHTER II

Todo sobre DHALSIM

¡NO TE PIERDAS EL PROXIMO NUMERO!





APARECE TODOS LOS MESES


C&M VIDEO
ARRIENDO SUPERNINTENDO
ESTRENOS
ACCION
COMEDIA
TERROR
TETRIS
SUPER MARIO 3
MARIO! MARIO! MARIO!
Nintendo
GAME BOY
CHALLENGE SET
A PARTIR DEL 30 DE MARZO EN LOS LOCALES HABRA VENTAS DE EQUIPOS SUPER NINTENDO
• Avda. Manquehue 477 Fono: 2115213 Anexo 26 - ARRIENDOS (entrada principal Marmentini Letelier)
• Ricardo Cumming 2295 Fono: 6967393 - SOLO VENTAS DE NINTENDO


0113 0393
13 809
LLEVA ESTA CARRERA DONDE TU QUIERAS.
F-1 RACE DE GAME BOY.
Si eres acelerado, tu juego es el F- 1 RACE de GAME BOY. Imagínate, con el GAME BOY tu puedes competir en esta carrera sin salir de tu pieza, o en el living, o en el patio o en el lugar que tu quieras. Ponte al volante, toma la delantera y acelera a fondo con el F-1 RACE de GAME BOY.
ESTE EQUIPO GAME BOY INCLUYE:
• FONOS STEREO • UN JUEGO: TETRIS • ADAPTADOR PARA DOS PERSONAS • 4 PILAS.
Nintendo GAME BOY
GAME BOY
TOMA EL CONTROL DE PODER.
TOMA EL CONTROL DE NINTENDO.
Nintendo
GARANTIA NINTENDO
CHILE H. BRIONES S.A. - AV. LAS AMERICAS 585 CERRILLOS TEL: 5579357 FAX 5576509 SANTIAGO • H. BRIONES IQUIQUE S.A. - MANZANA 11, GALPON 13, ZONA FRANCA - TEL: (057) 421553 - 428719 FAX:(057) 429406. • H. BRIONES ARGENTINA S.A.- AV. CORDOBA 1539 1-A TEL: (541)8127322 - 428669 FAX: (541)8127322 BUENOS AIRES.